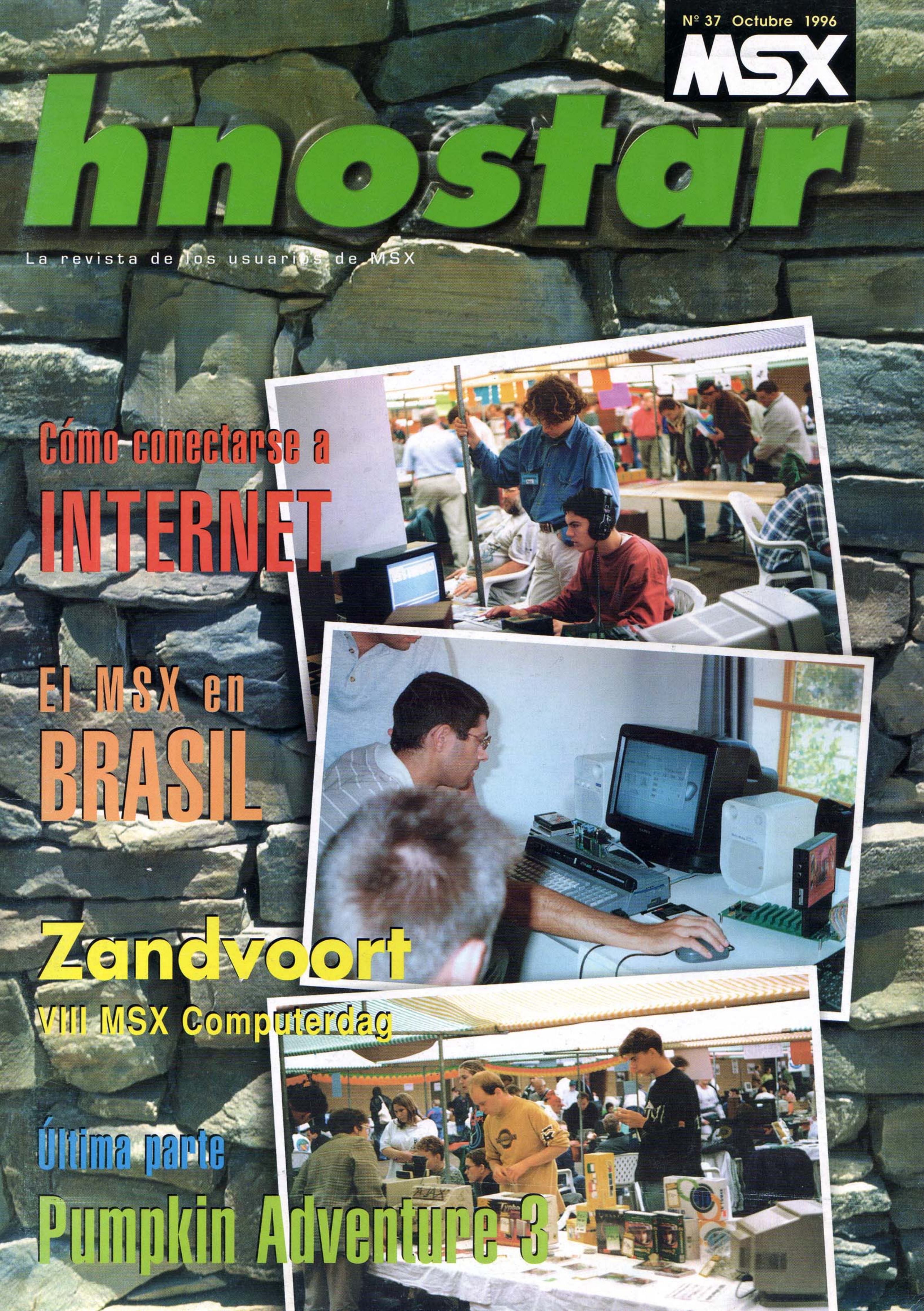
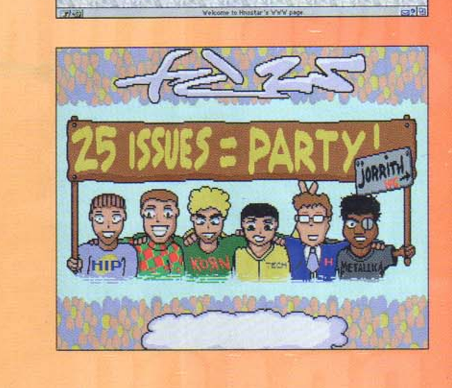

Nº 37 Octubre 1996
MSX
hnostar
La revista de los usuarios de MSX
Cómo conectarse a
INTERNET
El MSX en
BRASIL
Zandvoort
VIII MSX Computerdag
Última parte
Pumpkin Adventure 3

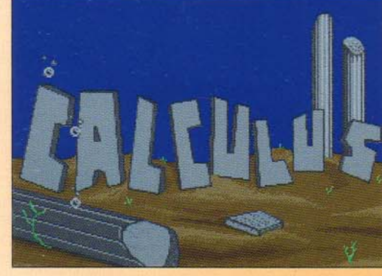
Sumario

Nº 37 · IV ÉPOCA · OCTUBRE 1996 · 1000 PTAS









Y además...



La revista de los usuarios de MSX

EDITA
CLUB HNOSTAR

COLABORADORES
Francisco Escrig
Rafael Corrales
Juan Miguel Gutiérrez
Javier Lavandeira
Julio Gracia
Alfonso Díaz
Jorge Ortega
José Mª Alonso
Daniel Zorita
José Luis Lerma
Hans Cnossen (Holanda)
Henrik Gilvad (Dinamarca)
Stephan Szarafinski (Holanda)
Michael Stellmann (Alemania)
Marco A. Heidtmann (Brasil)
Kuniji Ikeda (Japón)
Power MSX (Francia)

REDACCIÓN
Jesús Tarela
Ángel Tarela
Álvaro Tarela

FOTOGRAFÍA
CLUB HNOSTAR
Stephan Szarafinski
José Mª Pacheco

MAQUETACIÓN Y FOTOMECÁNICA
CLUB HNOSTAR

FILMACIÓN
4-CROMÍA, S.L.

IMPRIME
IMAGRAF

DIRECCIÓN, ADMINISTRACIÓN, REDACCIÓN Y PUBLICIDAD
CLUB HNOSTAR
Apartado de Correos 168
15780 SANTIAGO DE COMPOSTELA
(La Coruña) ESPAÑA
Tel/Fax (981) 80 72 93
Internet: hnostar@ctv.es
http://www.ctv.es/USERS/hnostar

DISTRIBUCIÓN
España: Club Hnostar
Brasil: Cobra Software
MSX Brazilian Team
Italia: I.C.M.
Holanda: Sunrise

Depósito Legal: C-949/94

Publicación trimestral destinada a preservar el sistema MSX.
No nos hacemos responsables de las opiniones vertidas por nuestros colaboradores.

editorial

7 años al frente

Hace 7 años salía el primer número de nuestro fanzine, y aquí estamos nuevamente. En esta ocasión, con un número muy especial. Hemos querido retrasar un poco la salida de este número con el único fin de poder realizar el extenso reportaje sobre la feria de Zandvoort que encontraréis en este número. Y mientras preparábamos el artículo recibíamos también el reportaje del II Encuentro de Cartagena y más información que nos hemos visto obligados a incluir. Así se ha ido llenando un número cargadito de páginas, hasta tal punto que nos hemos pasado del límite. La pregunta que ahora nos hacemos es cómo vamos a pagar este exceso. Habrá que confiar en que se vendan suficientes ejemplares en las próximas reuniones de Barcelona y Madrid...

Durante este verano hemos tenido algún tiempo libre que hemos aprovechado para terminar el amplio comentario de cómo finalizar el Pumpkin Adventure III. Durante este período también hemos cambiado nuestra dirección de correo electrónico y hemos estado trabajando en nuestra página WWW en Internet, que ya ha sido visitada por más de medio millar de usuarios. Con motivo de ello, y como cada vez sois más los interesados en conectarse a Internet, os hemos preparado un amplio artículo sobre el tema, donde os enseñamos a conectarse directamente con el MSX. Internet no es precisamente barato, pero sí Fidonet cuyo acceso es gratuito y donde además recientemente, y después de muchas peticiones, se ha inaugurado el área oficial del sistema. Podéis conectaros a LuzNet II BBS, punto de encuentro de gran cantidad de usuarios, donde además podéis conseguir una gran cantidad de ficheros.

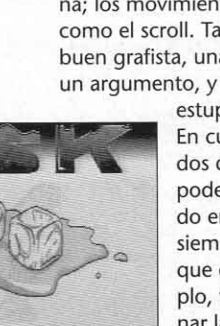
Antes del cierre de este número también hemos tenido que esperar por la información de Brasil que publicamos. Si nos hemos dejado algo lo publicaremos en el próximo número. Os dejamos con toda esta información, que esparamos sea más que suficiente como para entreteneros hasta el próximo número que saldrá, si todo sale bien, a finales de año.

noticias

SD MESXES presenta junto a su revista una diskmagazine bajo el nombre Disk I/O Error

El fanzine cuesta 400 ptas. Para más información, podéis dirigiros a:
Club Mesxes
C/. Manacor 16, 1º 1ª
07006 Palma de Mallorca
Tel. (971) 46 17 13

El pago también lo podéis hacer en su cuenta de Caja Postal:
29-91.392.819



De las islas nos ha llegado el número 7 de este, ante todo, divertido fanzine, que corresponde al mes de Julio. Esta vez acompañan al fanzine un disco de dominio público llamado Disk I/O Error #1. También hemos recibido el Lemmon, que regalan al suscribirse. Éste es una demo del juego para Turbo R que, al más puro estilo SD Snatcher, están preparando los chicos de Mesxes. La primera impresión es buena; los movimientos son suaves, así como el scroll. Tan sólo hace falta un buen grafista, unas buenas músicas, un argumento, y podremos tener un estupendo R.P.G. español. En cuanto a los contenidos del SD Mesxes nº7, podemos encontrar de todo en sus 58 páginas y siempre con un buen toque de humor. Por ejemplo, tenemos cómo terminar las 4 primeras fases del Pumpkin Adventure 3, un comentario del Match Maniac, MoonLight Saga, artículo de Tilburg´96 y otro de Barcelona. También tienen cabida artículos de programación, noticias, magazines, etc.

Disk I/O Error viene a ser su primera diskmagazine, y la verdad es que está francamente muy bien. Por muy poco pasa desapercibida para nosotros, pues no nos cargaba en el turbo R por tener activado el R800. Aparte de la diskmagazine en sí, en el disco se encuentran algunos ficheros, como la promo del MicroMirror Men (aunque el compresor de ficheros les jugó una mala pasada a los chicos de Mesxes y la promo no carga), MOD para Moonsound, cursos de VDP,...



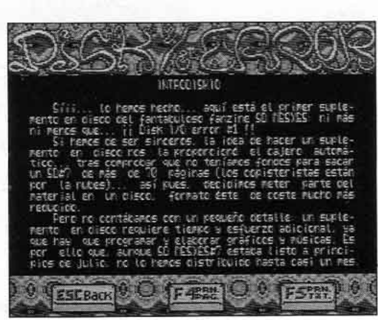
En cuanto a la diskmagazine, es del mismo estilo que las holandesas, pero en castellano mesxesiamo. Veamos parte de su contenido:

Una introdución donde nos comentan la historia del Club Mesxes, y las Mesxes News.

En la sección de magazines comentan el ICM 10/20 y Sunrise 18B, así como nuestro pasado número (por cierto, el mapa de memoria de la pagina 57 del número 35, efectivamente no es el estándar como vosotros decís; el gráfico corresponde al artículo sobre el SV738 X'press).

A destacar también el curso de ensamblador fácil, y los comentarios sobre el CD XTORY y el Mega-SCSI.

En el disco también incluyen varios programillas desarrollados por ellos mismos, como un copión de discos para DOS2, utilidad para acentuar en los MSX2+/tR o un registrador de arranques del disco duro.





Power MSX 12

La revista francesa ha llegado a su número 12, y para celebrar sus 2 añitos de vida nos entregan un número especial de casi 40 páginas, con 2 disquetes incluídos y por primera vez con portada en color. Lo que siguen sin cambiar es la encuadernación, demasiado pobre para una revista de este tipo, se limitan a poner una simple graba (ni tan siquiera dos) algo que ni se ve en fanzines mucho más pequeños. Con motivo de la visita de la plantilla de Power MSX a Tilburg, nos encontramos con un reportaje donde además incluyen una entrevista con Cas Cremers y Patrick Smeets, responsables de Parallax.

En "Les jeux" comentan la promo del Sonyc (Analogy), The Micro Mirror Men (NOP) y Bomberman (Paragon), y en "Les demos": The New Screen Demo y The Ultimate Pink Sox Hard Show (Power MSX), Jungle Symphonies (Compjoetania) y Burning Fire (Venus). En su sección "Les fanzines" en esta ocasión comentan el MSX Spirit 4 y nuestra Hnostar 35. Y no podía faltar un comentario del MIF, ya que ha sido realizado por Noldas, uno de los principales redactores de la revista.

A pesar de estar en francés (idioma que ninguno de nosotros maneja) su lectura nos resulta bastante fácil, al igual que el italiano, aunque no podemos decir lo mismo de las publicaciones holandesas. El idioma, pues, no debiera ser ningún impedimento para hacerse con un ejemplar.





MSX Power Replay organiza la III Reunión de usuarios en Madrid



Tendrá lugar el próximo sábado 7 de Diciembre (puente de la Constitución). Siendo éste el tercer encuentro y haciendo caso al dicho de "a la tercera va la vencida" la organización espera recibir un apoyo total por parte de todos los clubs, grupos y asociaciones pro MSX en España.

Entre otras cosas se presentará: la promo del Incredible Micro Mirror Men, El Poder Oscuro, Sonyc, patch del Snatcher, Interface IDE, expansor de 8 slots vers.4, interface SCSI Padial, Mega SCSI, ZIP Iomega y otros períferícos SCSI, Internet y el MSX, nuevas revistas... Como siempre casi todo el material estará a la venta en el local, y a precios rebajados.

Los expositores deben avisar con bastante antelación a los organizadores. Es importante que todo expositor envie una lista de todo lo que va a ser expuesto por parte de su grupo, y que sea bien detallada. También debe facilitar la lista de gente que va a acudir en representación del grupo. Habrá espacio para un total de 12 stands. Los interesados en acudir como expositores pueden solicitar más información a la organización.

El horario de entrada será a las 9 de la mañana para los expositores, y a las 10:30 para los visitantes. Se ruega respetar este horario. A las 9:15 se cerrará la puerta para que los visitantes no se mezclen con expositores y no perturben el montaje de los stands.

Si el mismo día tenéis algún problema para encontrar el Centro lo mejor es que llaméis y os dirán como llegar sin que acabéis por cualquier lugar de la ciudad.

Esta es la mejor forma de llegar **por Metro**: Debéis coger la línea '6 o Circular' en dirección Laguna, bajaros en Laguna y en el exterior dirigiros a la parada del 31 en dirección Aluche. Pedir la parada de la Calle Yebenes, esquina Patinaje Diamonds y con eso casi seguro que llegáis. Si usáis la línea '5 o Verde' ir en dirección Aluche, os bajáis en Aluche e ir al centro de la plaza donde se coja el 31. Bajaros en la misma parada citada anteriormente.

Por autobús: Coged la línea 31 (Pza.Sta.Cruz-Aluche) en dirección Aluche en caso de cogerlo desde el centro o Centro en caso de cogerlo desde Aluche, y os bajáis en la parada de la calle Yebenes esquina Diamonds

Si optáis por la línea 138 (Pza.España-Aluche),cogedla en dirección Aluche (o viceversa), y bajaos en la parada Valmojado esquina Seseña (no os cortéis, preguntad al conductor). Ya tendréis que haber visto el edificio blanco del Centro Cultural (se distingue muy bien). La línea 25 también viene muy bien (Pza.Isabel II- Illescas); ésta tiene parada casi delante del centro cultural.

Si elegís el Cercanías tenéis que dirigiros a Atocha Renfe, y ahí coged la Línea 5 dirección Mostoles/El Soto, que os llevará hasta Laguna. En ese lugar seguid las indicaciones de antes.

Por coche dirigiros a través de la M30 en dirección a la N-V. Una vez en la N-V tomad el desvío Aluche/Casa de Campo y solicitar un mapa al club más cercano a vuestra localidad (lo mejor que podeis hacer).Y recordad, preguntando se llega a Roma, no dudéis en preguntar antes de acabar en cualquier sitio de la ciudad.

Evidentemente hay que pagar la vigilancia del local, y el coste de la entrada será de 500 ptas, tarifa única tanto para visitantes como expositores. Los stands son gratuitos y, como en la anterior ocasión, se recomienda el pago por adelantado. Aquellos que estén seguros de asistir, pueden hacer el ingreso correspondiente en cualquier oficina de Caja Postal, en la cuenta: 00-21.169.795

No olvides llevar el resguardo del ingreso a la reunión, pues éste servirá como entrada.

El lugar de la III Reunión de Madrid será el mismo de la pasada vez:

Centro Cultural Fernando de los Ríos. Sala Nº2
c/. Camarena nº10.
Madrid
Tfnos. (91) 717 06 11 y 717 06 51

Para más información debéis dirigiros a:

Club MSX Power Replay
c/. Almazán, 31 - 1ºD
28011 MADRID
Tel./Fax (91) 463 83 24
powerrep@laereas.nova.es
Fidonet: 2:341/43.17

MSX ICM 19 y 20 El grupo italiano nos presenta su última publicación doble

Nuestros amigos italianos nos vuelven a presentar un fanzine doble, esta vez el correspondiente a los meses de Marzo-Abril y Mayo-Junio. En este número analizan el Expansor de 4 slots de Gouda (vers.5.0), comentario del pasado encuentro de Barcelona, de Tilburg (1ª parte), Pumpkin Adventure III, DASS, cómo terminar el YS (con mapas incluidos), información de la unidad ZIP, cargadores del Ducktales y Street Neo Fighter II,...

MSX I.C.M.
Marco Casali
Via Alghero 15
20128 Milano (Italia)

La suscripción anual a la revista cuesta 30.000 liras y si deseas recibir además el suplemento en disco 40.000 liras, que puedes pagar mediante giro postal.



Power MSX 13

Al cierre de esta edición recibíamos el número 13 de este fanzine. El contenido de este número es bastante pobre y sigue el mismo esquema que los números anteriores. Continúan con su curso de comandos del DOS2, comentarios de juegos (F.O.A. Promotion de Ese Artists, FutureDisk Games Collection) y demos (Music Power#1, Best of Meits, Sample Disk 2.10, Near Dark, The Orbit), anuncios,catálogos de software y hardware... También incluyen un artículo sobre el SCSI Novaxis de Gouda, y el mapa del Golvellius, así como algunas fotos del pasado encuentro de usuarios en Courcelles sur Nied (Francia), anunciando además el próximo encuentro para el día 19 de Octubre.

La suscripción anual al fanzine, que se edita cada 2 meses, cuesta 150 francos en Francia, y 200 francos para el resto de los países. La suscripción incluye un disco con cada número.

Power MSX
Christophe Schloupt
8, rue des Capucines
57530 Courcelles sur Nied
Francia
Tel. 87 62 52 60

MSX Spirit se despide temporalmente con su último número

El fanzine cuesta 1.000 ptas. Para más información, podéis dirigiros a:
Eustasio Viviente Acosta
C/. Moncayo, 1 - 3 ºD
30009 Murcia

En la reunión de Cartagena se presentó el quinto y último número de este fanzine, correspondiente a los meses de Julio-Agosto. En la misma publicación se explican las causas que han provocado todos los retrasos anteriores y el cierre definitivo (quizás temporal).

Este número viene cargadito de páginas, unas 84 páginas. La portada sigue siendo en color, que han ido mejorando en cada edición, y los contenidos siguen el mismo esquema anterior.

A nuestro modo de ver, dedican demasiado espacio al manga, un tema que muy poco tiene que ver con el MSX. Para leer manga existen ya más que suficientes fanzines y revistas, y con el MSX ocurre todo lo contrario. También nos presentan unas 20 páginas dedicadas al comentario de CDs de audio de videojuegos realizados por compañías japonesas, como Falcom.

Nos comentan también su viaje a la pasada reunión de Madrid. Y otro artículo sobre la posterior reunión de Barcelona.

"MSX in the Netherlands" es un artículo en inglés enviado por Koen Dols, de Futuredisk, con información de su grupo y de la actualidad en Holanda.

Diego Millán define los conceptos más importantes de Internet, cómo suscribirse a la Mailing List, y las principales páginas Web, lugares FTP,...

En la sección de software comentan el Konami SCC Master, Darwin 4098, Disk I/O Error, Eurolink 1, Futuredisk 23 y 24, Tokimeki World Cup, An uncle in Brazil, Sin Dan,...

Y destacaríamos tres artículos más, uno sobre los emuladores de MSX que existen para PC, otro sobre el programa de autoedición Dymanic Publisher 2.43, y finalmente un curso de programación en Modula-2, que lamentablemente no podrá tener continuidad en la revista.

También cuentan con su sección de opiniones, comentario de fanzines, ... Con la revista también entregan dos discos con imágenes digitalizadas y algunos programas.

Con la aparición del Mega SCSI surgen nuevos drivers para el interface SCSI europeo

A.A.M.
Apartado de Correos 97075
08080 Barcelona

José María Alonso
Tel. (989) 781 070 móvil
jalonso@ibm.net

Llevábamos bastante tiempo esperando una versión del MSXCDEX adaptada al interface Novaxis SCSI. Henrik Gilvad adaptó hace algún tiempo el driver MSXCDEX del MegaSCSI japonés, y ahora es posible manejar el CD directamente, como si se tratase de un partición más del disco duro. Y la verdad es que hace esto mismo, asigna la última partición de nuestro disco duro como el directorio del CD. Ahora ya podemos cargar juegos desde el CD directamente. También existe un driver desarrollado por ESE para MSX2+/tR que nos permite visualizar imágenes Photo CD en screen 8 u 12 y posteriormente grabarlas en formato SC8 o SCC en modo entrelazado. La calidad del color de las imagenes es superior al conseguido con el driver que salió hace tiempo para el GFX9000, aunque la resolución es inferior. ESE también dispone de un driver para escanear en color con un scanner Epson de la serie GT. Intentaremos ver la posibilidad de usuarlo con el SCSI Novaxis y un scanner de otra marca y os comentaremos los resultados.



En la foto podéis ver el expansor de 8 slots desarrollado por Sunrise Swiss. Como observaréis está bastante bien terminado y tiene la ventaja de tener los slots bastante distanciados. Lo que de momento desconocemos es el precio final.

X Encuentro de usuarios en Barcelona

El próximo día 2 de noviembre tendrá lugar en Barcelona el X encuentro de usuarios en esta localidad. El encuentro está organizado por la Asociación de Amigos del MSX (A.A.M.)

La entrada del público será a las 10:00 h y a las 8:45 para todos los expositores.

El Encuentro finalizará a las 18:00 pudiéndose quizás prolongar hasta las 19:00. Se ruega a los visitantes que salgan lo antes posible, ya que los expositores y organizadores sólo tendrán una hora para despejar la sala y llevarse sus equipos.

El lugar es el habitual:
Les Cotxeres de Sants
Calle Sants 79-81

Está localizado entre la calle Olzinelles y la plaza Bonet i Moix (antigua Plaza Málaga).

A unos diez minutos de la estación de Sants, el lugar es accesible por metro (Plaza de Sants, líneas I –roja– y V –azul–), autobús (líneas 52, 53, 56 y 57) y taxi (pedid por cruce entre Olzinelles y calle Sants).

El precio de la entrada continúa siendo de 500 pesetas.

Mayoritariamente habrán stands, aunque si los exhibidores lo desean se darán unos turnos de exhibición en una pequeña sala habilitada a tal efecto, donde además se exhibirán los gráficos y músicas de los concursos. También se pueden dar turnos a no exhibidores que quieran presentar una propuesta o algún material que no esté terminado. Evidentemente, los que no pidan stand no podrán vender ningún producto dentro del recinto de Cotxeres.

Estos turnos de exhibición son gratuitos y como anteriormente se hacía, se ha de solicitar previamente con tiempo a la organización un tiempo de exhibición.

Se espera la presencia, salvo inconvenientes de última hora, de MSX-Men, FKD, Teo y Frans del Castillo, MSX Boixos Club, Leonardo Padial, Analogy, 007, LuzNet2, Club Mesxes, Ñaca Soft y alguno más.

Se realizará un "Fórum sobre Comunicaciones en MSX", con José María Alonso y Albert Molina como ponentes. No se descarta para próximos encuentros montar un fórum a petición de alguien ajeno a la asociación, siempre y cuando el tema esté relacionado con el MSX.



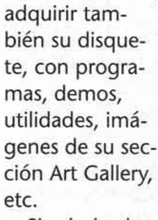
MCCM 84 - Julio/Agosto 1996

MSX Computer & Club Magazine es la revista del sistema con más años de vida que se edita en Holanda. Ya van por su número 84 y todavía tienen pensado sacar más números. La revista, de calidad profesional, con varias páginas a todo color, trata en sus 68 páginas todas las novedades que van saliendo para el sistema. El único inconveniente para nosotros es que está en completo holandés.

En su sección de noticias adelantan los cambios en Sunrise, la aparición de un nuevo SoundTracker realizado por MSX Club West Friesland con nuevas mejoras, como la posibilidad de usar 256K de RAM para samples, soporta disco duro... También la aparición de dos nuevos programas Terminales para el RS232C, MSX2/2+ y Turbo R. Uno de ellos es una nueva versión del Erix de Erik Maas con algunas ventajas, como soporte de protocolo Zmodem, Ansi-color,... El otro se llama TERM, realizado por Pier Feddema con Turbo Pascal y algunas rutinas en código máquina. En esta misma sección comentan también las revistas MAD, Bits, XSW Magazine, Hnostar, ... También está siempre presente en la revista una agenda con las próximas ferias y reuniones.

Los artículos del mes se los dedican al programa Windows 2.30 producido por Kakisoft, adelanto del Z380, Match Maniac, el MSX en Internet, comentario especial del Hnostar 35, el compresor MIF, MSX en Japón (donde comentan, con fotografías incluídas, las ferias celebradas en Japón y Korea), el segundo capítulo de la historia del SD Snatcher, y muchos más artículos además de los anuncios, trucos, preguntas de los lectores, ...

Otra opción que presenta MCCM es adquirir también su disquete, con programas, demos, utilidades, imágenes de su sección Art Gallery, etc.



Sin duda alguna se trata de una gran fuente de información para los usuarios holandeses. MCCM también envía por correo internacional la revista a todos aquellos que lo deseen (además a nosotros la revista nos suele llegar en 2 o 3 días).



Hnostar 35

Op Tilburg werden we verrast met de nieuwe vorm van Hnostar. Het is nu vrijwel onze evenknie. Wij vrezen geen concurrentie; we geven hiermee aan hoe groot en dik Hnostar werd.

PA III

Madrid

26



Mijn verblijf in Japan in 1994/1995 — deel 3

MSX in Japan

Ik ben nog steeds op een MSX-beurs in Tokyo. Ik maak kennis met enkele andere fanatieke MSX'ers, die mij verder in de Japanse MSX-scene introduceren. Deze keer dus het antwoord op de vraag: hoe staat het met MSX in Japan?

Japanse vips

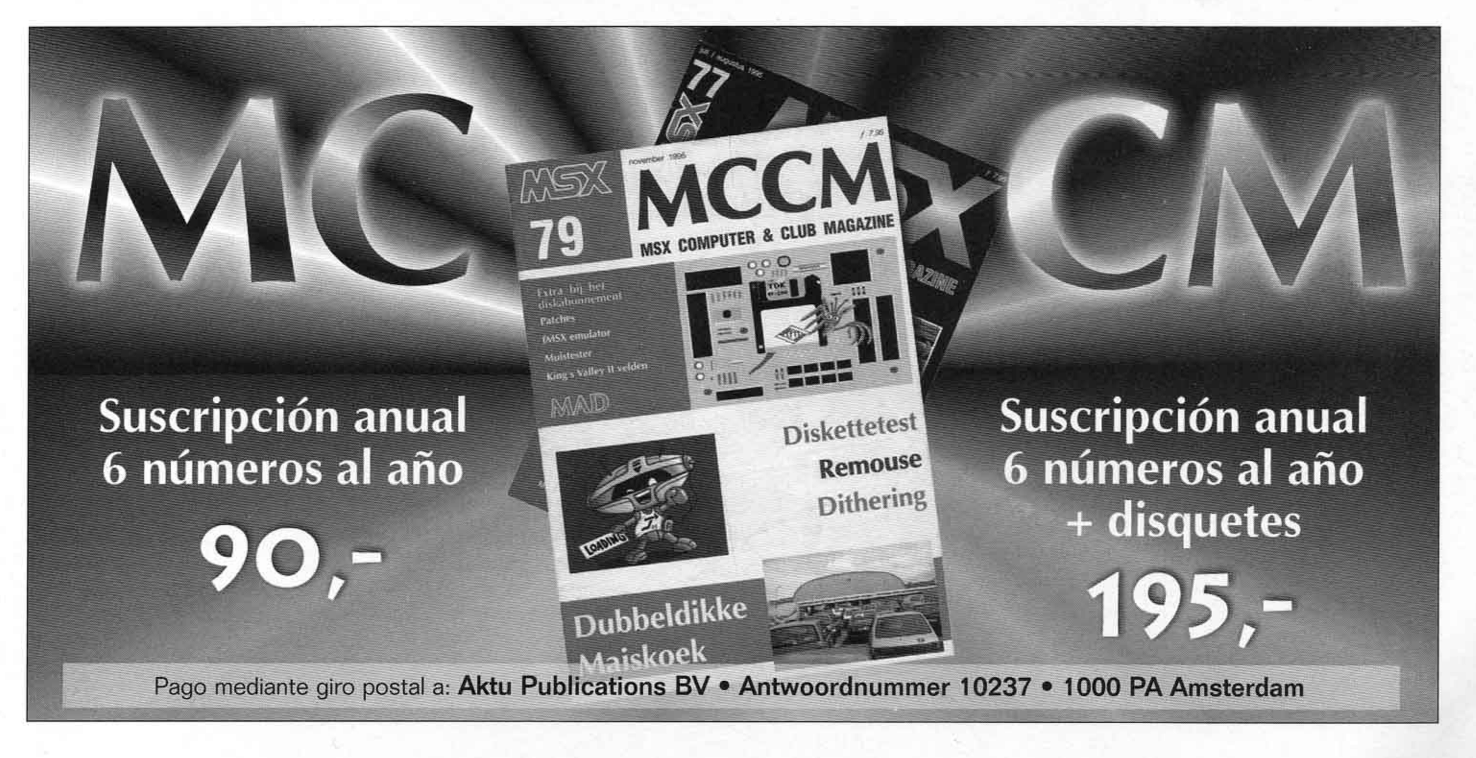
Verkeerde connectie

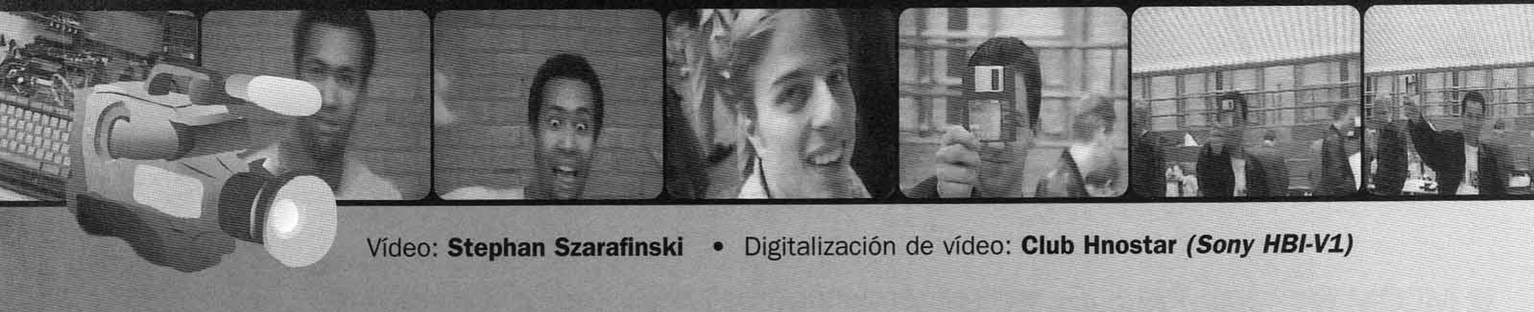
Herkansing voor Akihabara

Mijnheer Basic

45







Vídeo: **Stephan Szarafinski** • Digitalización de vídeo: **Club Hnostar** ***(Sony HBI-V1)***

Zandvoort'96

Fotos
Stephan Szarafinski

Artículo
Club Hnostar
Stephan Szarafinski

La "otra" feria

En Holanda son frecuentes las reuniones y ferias de MSX, pero sólo dos llegan a congregar a cientos de usuarios, muchos de ellos además llegados de otras partes del mundo. La más importante es, sin duda, la feria internacional de Tilburg, que es visitada anualmente por más de mil personas. La feria de Zandvoort es la segunda en importancia, y a la que asisten también bastantes grupos y usuarios extranjeros.



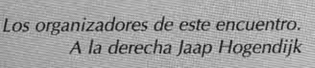
MSX CG Zandvoord continúa esta tradición celebrando la "8th MSX Computerdag". En el siguiente reportaje os contamos qué ocurrió y qué mostraron los diferentes grupos

Este año se celebraba así la VIII MSX Computerdag y IV Gameconsoledag. Desde hace unos cuatro años, la feria también acoge a las consolas de videojuegos. Se podía ver alguna consola, así como también algún stand vendiendo material para PC, aunque prácticamente no despiertan apenas interés, pues los usuarios que asisten son en su mayoría de MSX.

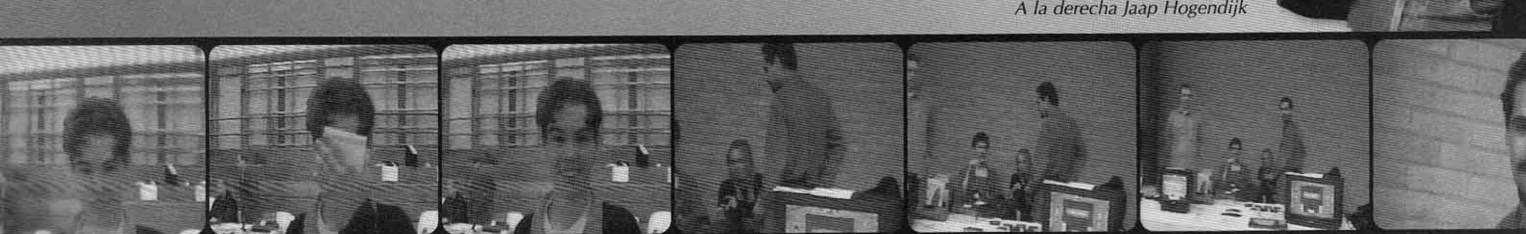
Este año la afluencia de público fue considerablemente inferior a la del año pasado, siendo visitada por tan sólo unos 250 visitantes, sin contar los expositores. Había un gran ambiente y una enorme expectación en conocer las últimas novedades.

Nosotros, a pesar de que no hemos podido estar allí, hemos contado con la colaboración de nuestros colegas holandeses para vender también nuestras últimas publicaciones. Y tampoco hemos querido desaprovechar la ocasión y hemos comprado bastante software a la mayoría de los expositores. Nuestra intención era conseguir prácticamente todo lo relacionado con el Graphics 9000 y Moonsound, y afortunadamente hemos encontrado algunas cosas bastante interesantes.

Hemos visto que hay bastantes grupos que están desarrollando software para el Graphics



Los organizadores de este encuentro. A la derecha Jaap Hogendijk





9000 y especialmente para el Moonsound. Sin embargo, las novedades tampoco han sido demasiadas, y todavía seguimos esperando a que ciertos juegos, como el M-Kid o Blade Lords 2 y otros tantos, se terminen pronto.

La feria comenzó a las 10 de la mañana, momento en el que se abrieron las puertas del recinto para todos los visitantes. A pesar del poco público, todo el mundo se mostraba muy contento. Los



Stand de FONY

stands disponibles estaban prácticamente todos ocupados, por lo que había suficientes cosas que ver. Los organizadores presentaron un programa que incluía varias demostraciones en el stand de Sunrise Swiss. Sin duda, eran la principal atención de la feria.



Los stands llenaron el pabellón



SPORTTHAL PELLIKAAN
A.J. v.d. Moolenstraat 5
Zandvoort (Holanda)
Sábado, 21 de Septiembre 1996

37 stands y más de 250 personas se reunieron en el pabellón de deportes "Sportthal Pellikaan" para continuar una tradición, organazida por MSX CG Zandvoort, que comenzó hace ya ocho años.

Stands

1, 2	MSX CG Zandvoort
3	Supergame Club Zandvoort
5, 6	MSX Club Gouda
7	The New Image
8, 9	MSX Comp. Club Magazine
10	Breda Computer Supplies
12	Sargon
13	MSX gg Friesland M.G.F.
14	MSX Vianen
15, 16	MSX Club Drechtsteden
17, 18	MAD (MSX Avengers Doetinchem)
19	Totaly Chaos team
20	Sven Keizer
21	Emphasys
22	Oasis
23	MSX Vereniging NBNO
24	MSX Club Friesland Noord & Near Dark
25	MSX Club West-Friesland
27	R.A.M.
29	MSX Comp. Club Enschedé
31	Compjoetania the next Generation
32	Bit Boys
33	Venus
34	Basoft y Cyberspace BBS
35	Power MSX
39, 40	Sunrise Swiss
41, 42	Stichting Sunrise
43	Sunrise Hardware Service
44, 45, 46	U.M.F.
50	Smit
51	Datax
52	MSX Club DTC
54	MSX club de Amsterdammer
61, 62	Future Disk
63, 64	MSX Gebruikersgroep
65, 66	MSX Club Oldenzaal, MSX Hardware service
67, 68	Daniël Bride's MSX Computer supplies

El grupo Sunrise Swiss fue el mayor centro de atención de la feria al presentar el tan esperado interface IDE, que se agotó en muy poco tiempo

El recinto ferial



Apertura

MSX CG Zandvoorth celebra la "MSX Computerdag". Este año la afluencia no fue masiva pero a pesar de todo la mayoría de los stands estaban todos ocupados por lo que había suficientes cosas para ver.





Cierre

El encuentro llegaba a su fin, pero dió mucho de sí. Nadie se había ido sin comprar, probar o charlar con los expositores que allí se reunieron, y que volverán a reunirse el próximo año. Allí os esperamos.



Sunrise Hardware Service



Tim Brugman al frente del stand de Sunrise Hardware Service.

Esta división de Sunrise, capitaneada por Rob Augusteijn y Tim Brugman, se dedica a la venta, instalación y reparación de hardware. Tenían a la venta diverso hardware de segunda mano: ordenadores MSX2, impresoras, music module, diversos kits,...

Nosotros también participamos en este stand, donde podía adquirirse nuestra revista 35 y 36, nuestro CD musical y el "Unreal World", primer disco de músicas Moonsound español realizado por New Horinzont MSX. El precio de las revistas era de sólo 10 florines, y se llegaron a vender unos 30 ejemplares, y unos cuantos más que regalamos a alguna gente. Del CD musical sólo pudimos enviar 8 unidades días antes de la feria, y se agotaron todas.

Paco Molla se encargó de enviar el "Unreal World" a Rob, que por muy poco no recibe a tiempo. El disco se vendió en la feria por 7,50 florines. Se vendió muy bien, unas 25 copias. No está nada mal, teniendo en cuenta el poco público que asistió, que no todo el mundo tiene el Moonsound, y que se trataba de un autor desconocido para muchos. Nosotros animamos a Paco Molla a realizar un disco de estas características y a distribuirlo en ferias de esta envergadura. En Holanda, la mayoría de grupos hacen sus demos, discos, juegos,... con la intención de venderlos en Zandvoort y Tilburg, ya que las ventas por correo son insignificantes. Nosotros os animamos a que hagáis lo mismo, que preparéis un disco de músicas, algún juego, demo,... y lo presentéis el próximo año en Tilburg. Si no podéis ir vosotros mismos y mostrar vuestros trabajos, no os preocupéis, para eso estamos nosotros.



En este stand también estaba representado nuestro Club, donde podían adquirirse las revistas del Club, el CD "Energy from MSX", así como el music-disk "Unreal World" de N.H.M.



El stand de Gouda.

Future Disk

FutureDisk también estuvo presente. Vendieron la Futuredisk 25/26 Especial Edition y la nueva Futuredisk 27. Nosotros también compramos estas diskmagazines por 17,50 florines.

Como anécdota, Stephan nos comenta que al final de la feria los muchachos de Future Disk tuvieron algunos problemillas con su coche, resistiéndose éste a arrancar, siendo objeto de algunas bromas por parte de algunos amigos.

MSX Club Gouda

Volvieron a sorprender. En esta ocasión, ofrecieron el Interface SCSI Novaxis y el Slotexpander a precios muy bajos, tanto que muy pronto los agotaron. Club Gouda también mostró una nueva versión del Interface SCSI. Esta versión contiene una "flasheprom", una nueva BIOS (versión 1.7). con la que ya es posible utilizar el ZIP como disco de arranque, hasta ahora sólo posible con el interface Mega-SCSI japonés. La gente también pudo comprarles el MSX DOS 2.22, ampliaciones de memoria, plumillas para plotter, FM Pak, disqueteras, libros y manuales técnicos,...

MCD

Nuestros amigos también se divirtieron en el stand de MCD probando una pistola (gunstick), en algunos juegos. En este stand también mostaron una preview de un circuito con una entrada midi, que conectada a una tarjeta estándar Soundblaster de actualización a WaveTable, funciona como un MIDI-Module de bajo precio que puede ser conectado al Music Module, Turbo R o PC. Nosotros no tenemos muy claro como funciona realmente este invento, tampoco sabemos si sólo era un prototipo o si disponían de varias unidades en venta.

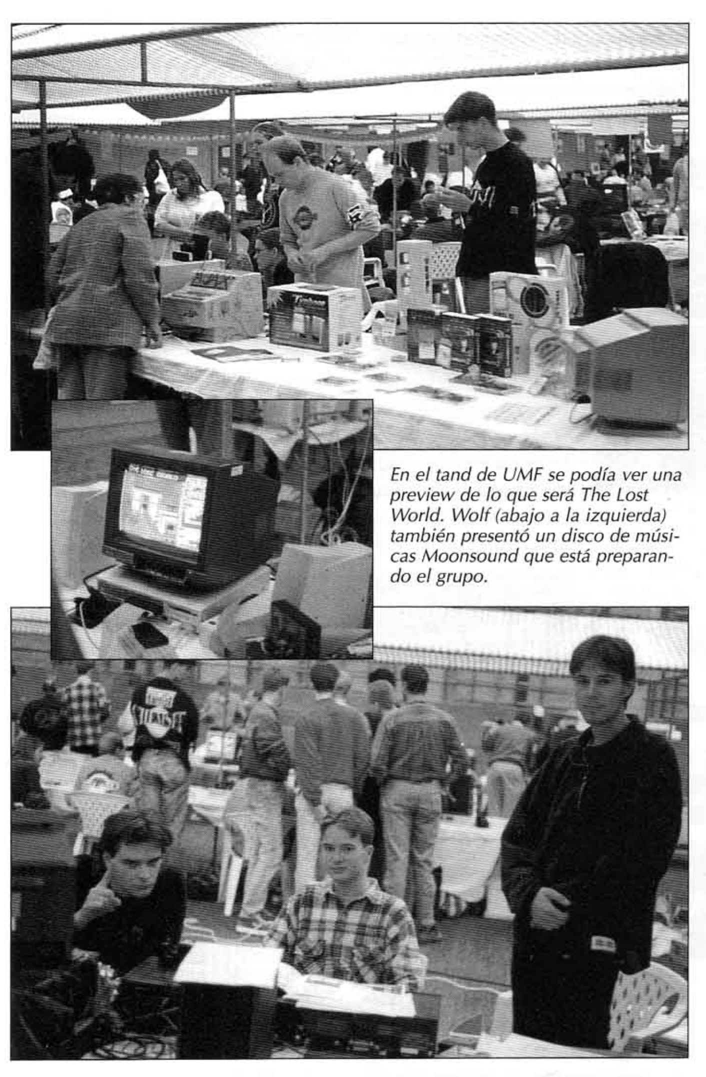
En el stand de Gouda se presentó la última versión del Novax

UMF/ROM

Como ya se comentó, ROM se hizo cargo de todas las actividades de Sunrise, por tanto en esta ocasión no hemos podido ver a Stefan Boer detrás del stand de Sunrise,







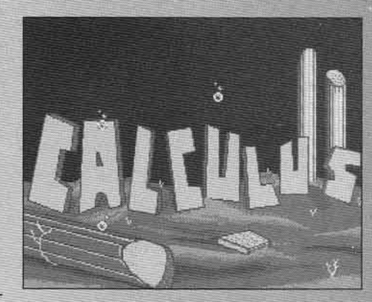
En el tand de UMF se podía ver una preview de lo que será The Lost World. Wolf (abajo a la izquierda) también presentó un disco de músicas Moonsound que está preparando el grupo.

pero sí nuevas caras de los muchachos de ROM. Vendían la Sunrise Magazine 18, Moonsound, GFX9000, y resto de productos de Sunrise. ROM presentó ORACLE, un nuevo editor musical para todos los chips de sonido del MSX. También están trabajando en un disco de músicas para Moonsound, que serán realizadas por Wolf, el músico del grupo. Algo que también se pudo ver fue una preview del juego "The Lost World", un RPG que viene a ser la cuarta parte del Pumpkin Adventure.



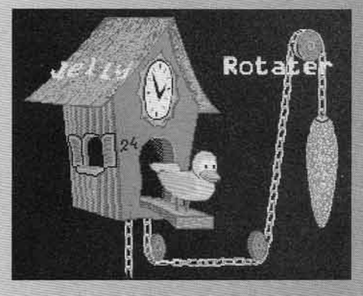
Un Turbo R muy especial en el stand de UMF con el GFX9000 montado internamente, más disco duro, a 40MHz...

Compjoetania



Tilburg nos dejó malas noticias cuando Compjoetania anunció el cierre de sus actividades. Por tanto, fue una sorpresa para todos ver a la gente de Compjoetania con un stand y presentando novedades. Pasó algo similar con el Club Gouda, afortunadamente tampoco llegó a desaparecer. Ahora se hacen llamar Compjoetania The Next Generation, y vendieron una bonita demo para V9958 y GFX9000 llamada Calculus, el primer producto de este renovado grupo. Fue otro de los programas que compramos, nos costó 10 florines. La demo carga sin Graphics9000, y cuando te encuentras con una demo para este videoprocesador el programa te avisa de que conectes el GFX (si lo tienes, claro).

En el menú principal se nos muestran los nombres de las diferentes demos, englobadas en su categoría: Real 3D, superficies, plasma, fractales y morphes. En el apartado de 3D podemos hacer rotar a nuestro antojo diversos objetos por la pantalla (usa el V9958). En la sección de superficies encontramos cosas originales como un helicóptero bajo el que discurre un paisaje, un scroll en 3D con todo tipo de superficies (azulejo, agua, luna...), todo para V9958, y un bonito efecto sobre interferencias para el V9990. En plasma podremos ver diferentes efectos de colores. En fractales tenemos más efectos de rotaciones. Por último, en morphers podremos asistir a un verdadero espectáculo donde los objetos van cambiando de forma ante nuestros ojos (para el V9958).



Hay una opción final en la cual podremos volver a ver la demo del inicio, ver un impresionante dibujo o ver el staff de los programadores. Para terminar, decir que se trata de una demo muy bien realizada y que pone de manifiesto la capacidad de los MSX, aunque quizás se echan en falta unas cuantas demos más para el Graphics 9000.

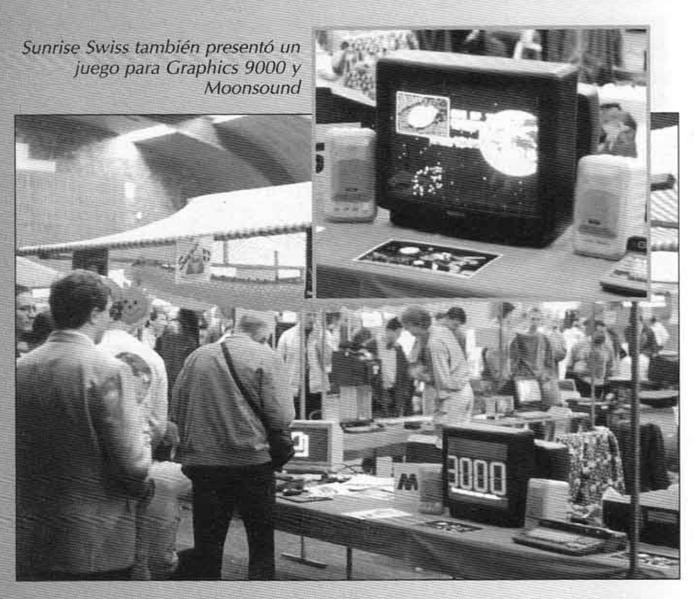


Stand de Compjoetania The Next Generation. Arriba, algunas imágenes de su última demo: Calculus.

Sunrise Swiss

Fue el centro de atención de todos. Sunrise Swiss lo integran varios usuarios, que viven en distintos países. Normalmente sólo se unen con motivo de una de estas ferias. Allí estaban Mi-Chi, Henrik Gilvad, Peter Burkhard,... y el resto de gente que forma Sunrise Swiss. Mostraron una presentación muy buena de un nuevo juego para Graphics 9000 y Moonsound, X-Tazy, con unos gráficos y animaciones sorprendentes. Mi-Chi también estuvo mostrando su WiOS, prácticamente ya terminado, ahora sólo faltan que aparezcan los primeros programas que funcionen bajo WiOS. También mostraron el digitalizador de video para GFX9000, todavía sin terminar, y un expansor de 8 slots. El expansor nos ha parecido bastante amplio y bien montado. Sunrise Swiss no nos ha comunicado el precio del mismo, ni si hay unidades disponibles. Pero la gran expectación era, sin duda, el nuevo interface IDE. A las dos horas ya habían vendido todos los interfaces, unos treinta, que habían llevado a la feria. Sin embargo, todavía contenía algunos fallos en la ROM y sólo funcionaba en Turbo R. Henrik Gilvad está trabajando en el problema y por ahora ha terminado una nueva BIOS sin fallos. El IDE contiene una "flasheprom", por lo que la BIOS puede actualizarse fácilmente cada vez desde un disquete. También podían adquirirse los últimos Moonsounds producidos.

Sunrise Swiss tenía uno de los stands más elegantes. Todos los componentes del grupo vestían además igual, con la camiseta y gorra del club.



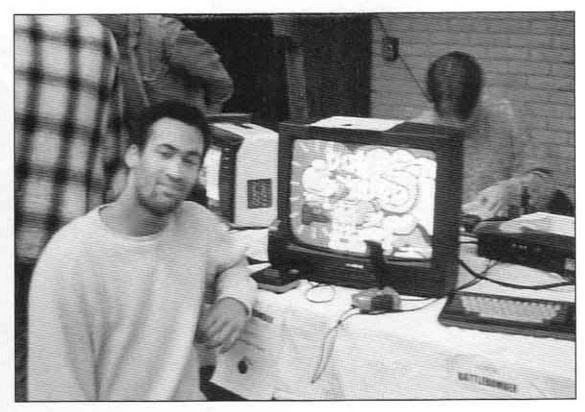
Sunrise Swiss también presentó un juego para Graphics 9000 y Moonsound

En su stand mostraban además un turbo R con un GFX9000 montado internamente (donde va la disquetera), a 40 Mhz y con disco duro añadido.

Bitboyz

En el stand de Bitboyz vendían el BatleBomber, que viene a ser una nueva versión del Bomberman pero para Graphics 9000. Anteriormente este grupo ya se había puesto en contacto con nosotros para distribuirlo en España, aunque todavía no está terminado. El juego es muy divertido, y con unos gráficos muy buenos, aprovechando algunas de las posibilidades del Graphics 9000. El juego lo vendían por 25 florines, y también les compramos una copia. Todavía le falta la música Moonsound, efectos sonoros, y más fases. Para jugar se necesitan al menos dos jugadores, o preferiblemente tres y cuatro; no es posible jugar "contra el ordenador".

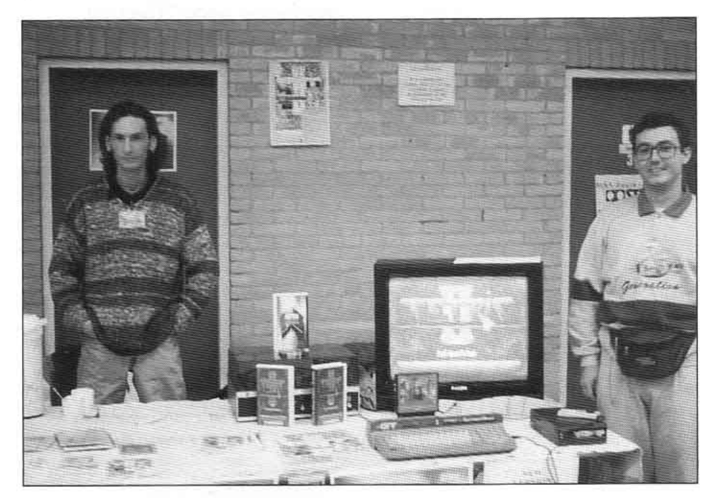
La mecánica del juego es muy sencilla, debes poner bombas por la pantalla con el fin de eliminar a tus contrincantes, y éstos harán lo mismo, teniendo también cuidado de no caer en tus propias trampas. El último que quede vivo gana, aunque también puede haber empate en el caso de morir dos a la vez. Esperamos que Bitboyz nos envíe pronto una versión terminada del mismo, con una música acertada en Moonsound nos lo pasaríamos "bomba" con él.



Bit Boyz presentaron Battle Bomber

Power MSX

Nuestros colegas franceses han estado allí para presentar algo completamente diferente, el "Japan MSX Collection CD". Este CD contiene una recopilación con



Marco Casali y el resto de los componentes de RAM presentaron el Tetris II





los mejores juegos de MSX y muchos más títulos. Muy interesante para la gente que dispone de CD ROM. Y no podían faltar varios números de su fanzine en el stand.

RAM/I.C.M.

También se encontraban los muchachos de RAM que vinieron de Italia para presentar su Tetris II. La verdad es que a nosotros ya nos lo enviaron para distribuirlo en España, pero todavía no nos ha llegado, una pena, pues su comentario tendrá que esperar al próximo número. Al final han sacado dos versiones, una de MSX2 y otra para MSX2+/tR. Creemos que han podido vender bastantes unidades del mismo. También, no podemos olvidarnos del fanzine ICM que editan en Italia.



MGF

Hasta ahora nunca habíamos adquirido nada de este grupo de Friesland, la única provincia holandesa con su propia lengua. También tienen su propia diskmagazine y music-disk, así que les compramos la MGF Magazine 10, y "The Trilogy". Cada uno de estos programas lo vendían por 5 florines, no está nada mal.

"The Trilogy" es un disco con músicas de Meits para Moonsound realizado por el llamado Inpuls Corporation. Este disco musical funciona con los tres chips de sonido: MSX Audio, MSX Music y Moonsound. Primero vemos un texto en scroll son unas estrellas de fondo y una música con voces digitalizadas (para Moonsoud). Después ya accedemos al menú que está "presidido" por un gigantesco "Trilogy". El disco contiene un total de 22 composiciones para Moonsound y 14 para los otros dos chips de sonido (que pueden sonar conjuntamente en estéreo); las composiciones son distintas en ambos casos. Como era de esperar, la calidad de las músicas es muy buena y, debido al gran número que posee, debería ser un disco que cualquier poseedor del Moonsound debería tener.

Emphasys

Otra sorpresa fue Emphasys. Antes era uno de los grupos más activos, pero no se ha sabido nada de ellos durante bastante tiempo. Ahora ellos regresaron con su última diskmagazine Golden Power Disk #12. Estamos ante otra diskmagazine, la cual podría compararse con el resto si no fuera porque es sólo para Graphics 9000 y además usa el Moonsound. Como nosotros tenemos ambos, no podíamos dejar escapar esta ocasión, y Stephan compró para nosotros. Esta diskmagazine que vendieron a 10 florines. La estructura de la misma es la típica de las diskmagazines, y además ésta no incluye ningún texto en inglés, pero mere-



The New Image componiendo música

Future Disk





Imágenes del diskmagazine Future Disk

Future Disk es el nombre que recibe otra diskmagaine holandesa. Comentaremos varios de sus últimos números. El número 25 es una edición especial, que conmemora la vigésimoquinta edición de la diskmagazine y por ello consta de un total de tres discos (por desgracia sólo hemos recibido dos de ellos). El primer disco es la diskmagazine en sí, con la estructura habitual, aunque contiene una pequeña sección con texto en inglés. Aunque las músicas suenan con FM Pac, también se incluye un apartado con músicas para el Moonsound, las cuales se hacen sonar mediante un programa denominado FD Wave Player; las composiciones son de gran calidad y entre ellas cabe destacar un "remix" de música country. En el segundo disco de este número hay un juego de cartas, que parece ser de la casa japonesa Monomoki House y que incluye tanto imágenes como voces digitalizadas.

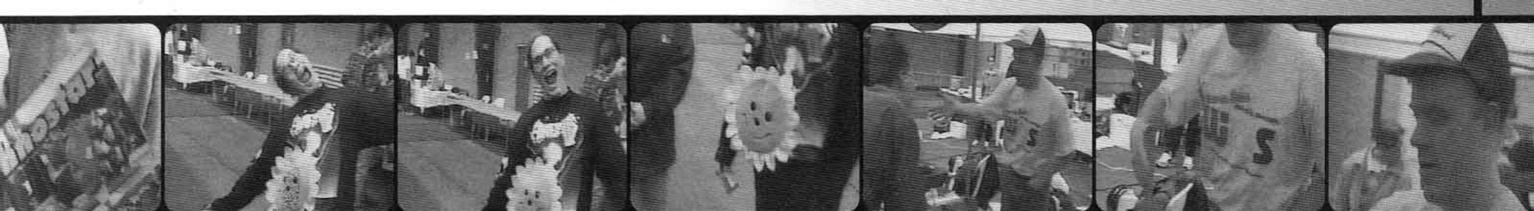


Pasemos al número 26. Como siempre, tenemos la diskmagazine, pero además tenemos dos apartados más, llamados Remake FD 0 y 2, que contienen las ediciones número 0 y 2 de la Future Disk a modo de recuerdo de las mismas.

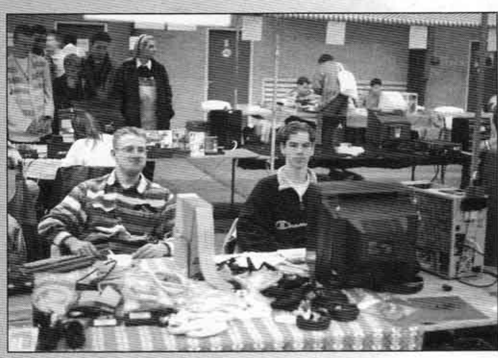
Por último, está el número 27, que fue presentado en esta edición de Zandvoort. En él, aparte de la diskmagazine, tenemos varias cosas más. Por ejemplo, podremos ver un original juego de cartas cuyos gráficos están basados en el juego Snatcher, en donde nuestra openente es Mika, la secretaria del Junker. También hay una rutina de texto moviéndose por la pantalla o una promo del Blue Cristal, un disco que contiene fases para el juego King's Valley 2 creado por el grupo NBNO.



A la izquierda Koen Dols y a la derecha Patrick Smeets



Totally Chaos Interactive



Stand de TCI, a la derecha aparece Stephan Oversteegen. Abajo, pantallas de la diskmagazine.

Totally Chaos Interactive (TCI) es la diskmagazine del grupo DTC. A este grupo le compramos su último número, el TCI#3, que consta de un total de 2 discos. La estructura de esta diskmagaine es la típica de las holandesas y los textos están totalmente en ese idioma. Lo más destacable es quizás el sistema de scroll para los textos, aunque éstos tardan un poco en cargar.

También ocurre algo curioso, quizás debido a un fallo de programación, y es que muchas veces no se pueden seleccionar las opciones de los menú porque éstos se salen solos. En el disco B hay una serie de demos, que comentamos a continuación. OCE The Solution: se trata de un scroll con los caracteres super pequeños. DTZ promo 3: otra rutina de scroll con la cual se promociona la DTC BBS, también creada por OCE. MIF Zone: nos muestra algunas pantallas comprimidas con esta utilidad, y en varias resoluciones. Replayer: se trata del típico selector de músicas, las cuales suenan en estéreo (MSX Music y Audio) y donde destacan los originales ecualizadores, aunque sólo tienen tres composiciones.

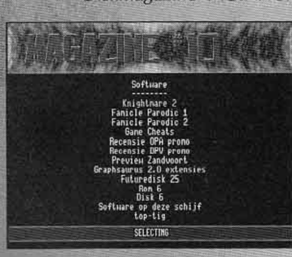




MSX gg Friesland (MGF)

Nos encontramos de nuevo con otra diskmagazine, esta vez de la mano del grupo MGF, que presentó su décimo número. Los textos se hallan totalmente en holandés. La novedad es que las músicas que suenan de fondo son para Moonsound. La verdad es que poco más podemos decir de este disco, aparte de que contiene una gran cantidad de información y los típicos programas comprimidos. Entre el software incluido, nos podemos encontrar con algunas utilidades como una que chequea el chip de sonido de que disponemos, y otra que nos indica la memoria que tiene el ordenador.

Diskmagazine MGF #10.





ce la pena ya que las composiciones para Moonsound suenan muy bien. Como es de esperar, lo que destaca del disco son los gráficos, gracias a la resolución que ofrece el Graphics 9000. Además de la diskmagazine en sí, temos varias cosas interesantes en el apartado de software, el cual no es sólo para GFX9000, como el caso de un juego llamado High Five, una especie de Tetris pero con dados. También podremos ver la promo de un juego al estilo Eggerland, pero con muy buenos gráficos (para MSX2) y bastante prometedor, cuyo nombre es Virgin Quest.

También presentaron otros programas que nosotros no conocemos: MEX 4, Groover, ...

MSX NBNO

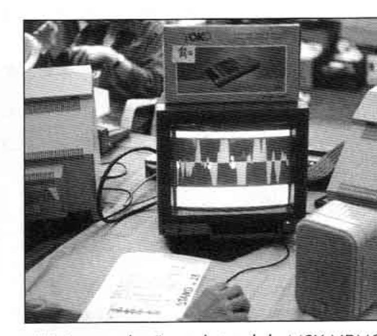
Este grupo edita la revista en papel llamada XSW. También vendían y mostraban el Pixess, Erix, Jungle Symphonies, Micrology, Triplex... MSX NBNO ha presentado un programa de sampling que sólo funciona en Turbo R con el GFX9000, bastante bueno.

El programa en cuestión se llama "Noisesnatcher" y nos gastamos 20 florines en él, así que ya puede ser de utilidad... Para cargar el programa, éste necesita el PowerBasic del GFX y el Basic Kun, y ninguno está incluído en el disco, por lo que siempre nos dará error, por un motivo u otro. Tenemos que ser nosotros, pues, quienes carguemos el PowerBasic y el Kun Compiler previamente. Está producido por Firesoft e incluye un manual de instrucciones. Es una utilidad de sonido que permite sacar el máximo provecho al sonido PCM de los Turbo R. Con esta utilidad podremos grabar, usando el micrófono del Turbo R, una secuencia de sonido, para después manipularla con las opciones de las que dispone el programa, como son: mezclar, copiar bloques, filtrar, amplificar, modo inverso, y modo reverso.

En definitiva, se trata de una buena utilidad y con una apariencia totalmente profesional y que además te hará pasar un buen rato explorando todas sus opciones.

Stephan también nos comentó que vendieron ordenadores MSX ¡por sólo 5 florines! Nos pareció tan barato (no son más de 400 ptas) que pensamos que se trataba de un error, así que se lo volvimos a preguntar para que nos lo confirmase. Quien estuviera allí para pillarse uno...

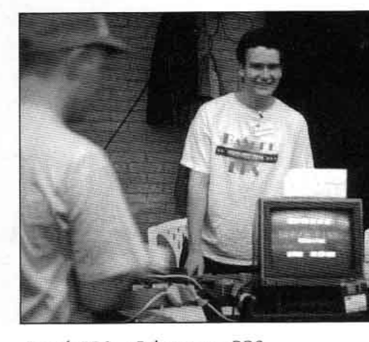
Totally Chaos promocionaron su BBS, diskmagazine (a quien compramos también su tercer número por 7,50 florines), software de Atlantis, reparación de hardware y venta de material de segunda mano.



"Noisesnatcher" en el stand de MSX NBNO

Y no podemos olvidarnos de **Fony**, sin cuya ayuda tampoco hubiésemos podido realizar este artículo, que por cierto, ha costado bastante pero ha merecido la pena. Vendieron un nuevo disco recopilatorio con utilidades y demos para GFX9000. No demasiado, según ellos, pero divertido y muy barato, 5 florines.

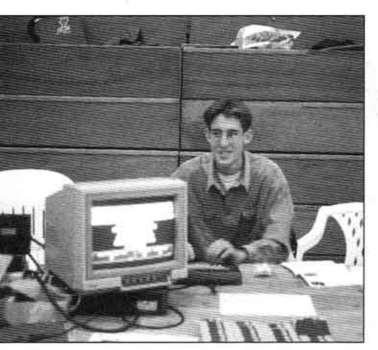
Citamos a continuación las utilidades que encontraremos en esta ocasión: programas para visualizar imágenes BMP, GE5, GE6, MAG y FLI. **CAR** es una mini demo de un coche moviéndose sobre un decorado. Quizás podría ser el principio



Basoft BBS y Cyberspace BBS







MSX Club de Amsterdammer

de un juego de coches... **XOR** es una demo que muestra unas pantallas sobre otras. **FILMPJE**, animación de 50 frames, convertida de un fichero AVI.

Estos no fueron todos los stands, también estuvieron presentes: **Basoft/Cyberspace BBS** que hicieron demostraciones de software de comunicaciones; **Breda Computer Supplies**, que vendían disquetes, cintas de impresora,... **Daniel Bride's MSX Computer Supplies**, con soft y hardware de segunda mano; **MAD** con una amplia lista de software de dominio público, especialmente para el Dynamic Publisher; **MSX Club de Amsterdammer**, quienes mostraban el "The Best Wave Collection" para Moonsound, además de diversos productos de Xelasoft, ROM magazines y discos con imágenes de Internet; **MSX Club Drechtsteden**, información del club y venta de hard y software; **MSX Club DTC**, vendían Voisedisk y los cuatro números MSX Paradise; **MSX Computer club Enschede**, con producciones de su propio club, **MCCM** con sus publicaciones; **MSX g.g. Zandvoort**, de los propios organizadores con venta de software también; **MSX Gebruikersgroep**, organizadores de Tilburg, quienes mostraban software de dominio público, S-VHS, kit 7 Mhz,... **MSX Vianen**, con software, hardware, libros, etc. **MSX Club Friesland Noord & Near Dark**, con sus producciones; **Oasis**, que tenían pensado presentar el patch para traducir al inglés el Snatcher y **The New Image**, con el "Project Banshee" para GFX9000.

Al igual que ocurrió el año pasado, los organizadores habilitaron en un pequeño rincón una sala donde se mostraban videos de manga japonés.

Había un montón de hardware a elegir. Incluso alguien que intentó vender hardware para PC. Dos de los grandes fueron **MSX Club Oldenzaal** y **MSX Club West Friesland**, quienes además cuentan con su propio servicio técnico y de reparaciones. Según palabras de Stephan, vió como "estos vendedores conseguían lo imposible, llegar a vender algo a usuarios que antes nunca compraban nada".

Nosotros haremos lo posible para contactar nuevamente con algunos de los expositores, con el fin de poder conseguir algunos de estos programas para todos los que estéis interesados.

Suponemos que los usuarios del GFX9000 nos vais a pedir el Battlebomber, y los del Moonsound el The Trilogy, por poner sólo un ejemplo, y el resto algo que hayáis visto interesante.

No siempre resulta fácil conseguir el soft, aunque estés dispuesto a pagar lo que sea por él, por muy extraño que parezca a veces ocurre –a nosotros ya nos ha ocurrido–.

Sargon



Sargon presentaba sus nuevas producciones. Hicieron un disco recopilatorio de trucos de juegos llamado "Guide Trought Gameworld 2". Los trucos son muy variados y se incluyen todo tipo de ayudas, incluso de juegos como Pumpkin Adventure I y III, Ys 3, Sorcerian, Witch's Revenge... Sólo tiene una pega, y es que está escrito en holandés. Pero la presentación está muy bien, lo han trabajado bastante. Sargon también hizo un disco de música House para el Music Module llamado "Twisted Reality". La razón de por qué el Music Module es, según su autor, porque el FM no se presta a este tipo de música; además se incluyen algunos samples. Esta demo musical empieza con una historia, afortunadamente para nosotros en inglés, y después de varias pantallas salimos al menú donde nos esperan un total de 25 composiciones. En el mismo disco nos cuentan la trayectoria del grupo, y que ésta es su tercera producción. También vendían el Defender 2 y 3.





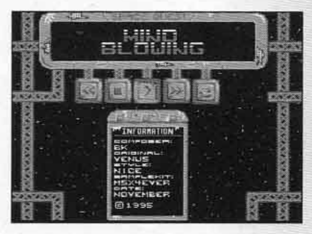
A la izquierda. Guide T. Gameworld 2. A la derecha, Twisted Reality

Venus



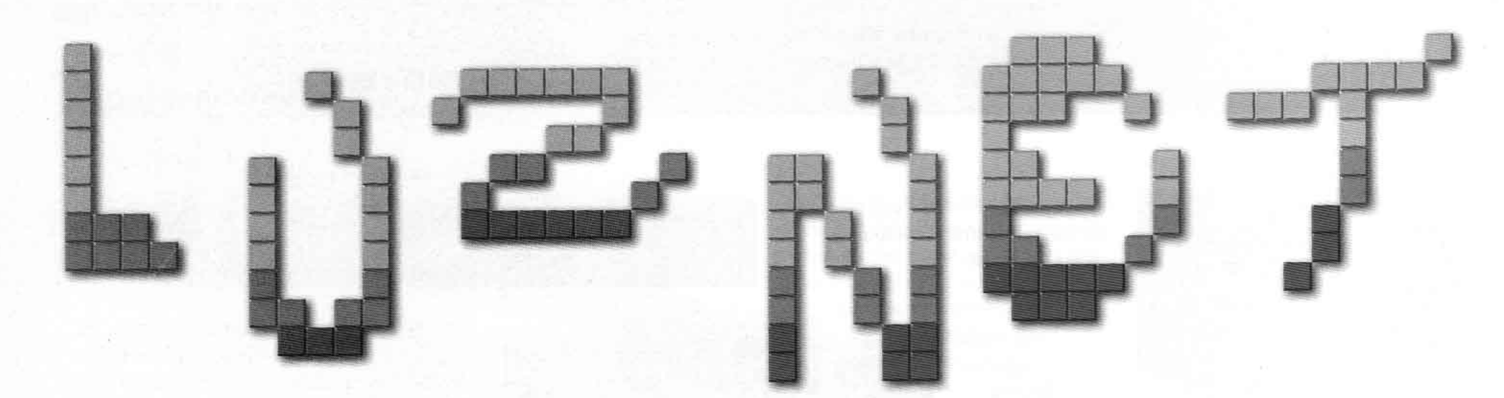
Venus resultaba hasta ahora desconocido para nosotros. No recordamos haber visto antes ningún trabajo suyo. Tenían a la venta dos discos de música FM /Audio: Burning Fire y Space Quest, ambos a 10 florines cada uno. También les compramos una copia de cada. Burning Fire es una recopilación de música, especialmente para MSX Audio dada la gran cantidad de samples utilizados. Al principio nos llevamos una fatal sorpresa, pues nos daba un error de programación, hasta que nos dimos cuenta que era por utilizar el modo R800 en el Turbo R (pulsando el "1" al inicializar el ordenador lo solucionamos rápidamente). En cuanto al contenido, que es lo importante, nos encontramos con un menú en el que podemos elegir entre varias músicas repartidas en varias categorías: Heavy, funny, sweet, nice y happy. Hay de todo, aunque la calidad de algunas de las músicas no es precisamente buena.

Space Quest tiene el mismo sistema para cargar las músicas que el anterior, y en este disco hay un total de 22 músicas, de una calidad similar al anterior.









Por Javi Lavandeira
(SySop de LuzNET 2 BBS)

LuzNET 2 BBS surgió como un intento más de apoyar al MSX, un punto de encuentro para los usuarios del sistema, un lugar donde encontrar todo el *soft* necesario para mantener con vida la máquina y, principalmente, un lugar donde los usuarios de MSX puedan reunirse y hablar acerca del sistema

```
BIENVENIDO!

LuzNET 2 es una BBS publica y gratuita.

A continuacion se le pedira que rellene su ficha personal
con sus datos. Estos se almacenaran en un fichero no
accesible al resto de usuarios. De todas formas, si usted
quiere mantener su informacion personal en secreto,
simplemente no rellene los campos que no quiera revelar.

Dispone de 15 minutos para rellenar el cuestionario.

¿Quiere usar graficos ANSI? (S/n)? SI

¿Quiere usar el editor ANSI de pantalla completa? (S/n)? _
```

¿Por qué otra BBS?

Mucha gente me hace esta pregunta. Y la verdad, poca gente entiende mi respuesta. Debido al éxito que tienen hoy los emuladores, son muchas las BBS que tienen cierta cantidad de software para MSX, pero ninguna de ellas se dedica a cubrir las necesidades del verdadero usuario de MSX, ya que no tienen el grado de especialización necesario. Hasta hace unos meses, Nexus MSX BBS era el punto de encuentro para todos los usuarios de MSX, pero por desgracia, Angel Cortés (su sysop) no pudo seguir manteniéndola, por lo que tuvo que cerrarla definitivamente.

LuzNET 2 BBS nació con la esperanza de cubrir este vacío, y seis meses después de su creación, creo que la BBS cumple con su función.

Equipo necesario para conectar

Para conectar con LuzNET 2 BBS (y con cualquier otra) necesitaremos lo siguiente:

- Un módem
- Un interfaz RS232C
- Una línea telefónica
- Un programa de comunicaciones (terminal)

Top 10 Posters
Created by AMU 2.00 on 12-07-96
Unregistered evaluation copy (110 days)

RANK	USER NAME	POSTS	RELATIVE USAGE
1	Jose Casanova Salces	171	25.9%
2	Víctor Sellarès	119	18.1%
3	Ramon Castillo	61	9.3%
4	Miguel Coll	58	8.8%
5	Jose Egea	51	7.7%
6	Eduard Martinez	46	7.0%
7	Jose Luis Jorge Rodrigue	46	7.0%
8	Rosa M. Fernandez	39	5.9%
9	Carles Amigó	34	5.2%
10	Felix Gago Lara	34	5.2%

Total overall posts 659
Average posts per user 65

Press [Enter] to continue

Por supuesto, también ¡un ordenador! Si vamos a conectar desde un MSX tendremos que conseguir un módem externo, cualquiera de PC sirve.

Como programa de comunicaciones podremos utilizar varios: COMS5, Cacis, Erix, MabTerm... Entre estos yo destacaría dos: COMS5 y Cacis. COMS5 funciona bajo MSX-DOS y está programado en Pascal por Angel Cullá. Una de las características que destacan de COMS5 es la emulación del color ANSI del PC, por lo que podremos ver colores en la pantalla del MSX si así lo tenemos seleccionado en la correspondiente opción de la BBS. Como puntos en contra, al estar programado en Pascal funciona muy lento y no nos permitirá conectar a más de 9600 baudios en un Z80. Otro punto débil de COMS5 son los protocolos de transmisión de ficheros, ya que sólo incorpora Xmodem, con el que las transmisiones son muy lentas y poco fiables.

Cacis está preparado para funcionar bajo MSX-DOS 2. Funciona muy rápido e incorpora dos protocolos de transmisión de ficheros: Xmodem e Ymodem. Con Ymodem podremos recibir más de un fichero a la vez, además, el envío es más rápido que con Xmodem y dispone de corrección de errores de transmisión. Por contra, no dispone de emulación ANSI, por lo que nos tendremos que conformar con ver los menús de la BBS en un sólo color, un mal menor si tenemos en cuenta las prestaciones que nos ofrece.

Daré por supuesto que ya se sabe cómo conectar con la BBS una vez tenemos el equipo adecuado, ya que el propósito de este artículo es describir la BBS en sí y no los aspectos técnicos. Tal vez en otro artículo...

Contenido de la BBS

Una vez hayamos conectado con la BBS y estemos ante el menú principal, podemos acceder a varios submenús:

Ficheros

Desde este menú podremos acceder a la base de ficheros de la BBS. Podremos recibir cualquiera de los más de 4000 que se encuentran almacenados en el disco duro del sistema, en total más de 600 megas comprimidos. También podremos enviar ficheros a la BBS para que otros usuarios los recojan.

La base de ficheros está compuesta por áreas, cada una con una temática concreta, por ejemplo, en el área "Juegos MSX2" encontraremos precisamente eso: más de 50 megas comprimidos de juegos para MSX2.

```
Nivel 100   Sysop                  Sin limites
Nivel  30   VIP                    180 minutos / 8192 Kb diarios
Nivel  20   Usuario colaborador     90 minutos / 4096 Kb diarios
Nivel  10   Usuario validado        60 minutos / 1024 Kb diarios
Nivel   5   USUARIO NO VALIDADO     20 minutos /  512 Kb diarios

 El sysop le subira a nivel 10 en breve. Si desea agilizar el proceso
de validacion, simplemente escriba un mensaje al sysop presentandose.

Revisar su correo,  (S/n)? _
```

En total hay más de 40 áreas de ficheros dedicadas única y exclusivamente al MSX, tratando todos los temas posibles: gráficos, sonido, (des)compresores, comunicaciones, juegos, demos, utilidades, documentación técnica, programación, revistas electrónicas...

Además del *soft* específico para MSX, también hay *soft* para otras plataformas, como emuladores para PC y Amiga y sus respectivas utilidades, *cross-assemblers* que generan código Z80 desde otros entornos...

Todos estos ficheros están al alcance de cualquiera que llame a la BBS, simplemente tiene que ir al área que más le guste, seleccionar los ficheros que quiere, y empezar a recibirlos.

Correo electrónico

Uno de los puntos fuertes de las BBS es su integración dentro de redes de correo electrónico como Fidonet, RedBBS, LuzNET, VirNet... LuzNET 2 BBS es nodo de estas cuatro redes de correo, lo cual significa que cualquier usuario puede dejar un mensaje en un área de la BBS y al día siguiente todas las BBS de la red tendrán ese mensaje para que lo lean otros usuarios. Tanto da que el mensaje vaya dirigido a un amigo que se encuentra en la otra punta del país (o del planeta), el mensaje le llegará en poco tiempo y podrá contestarlo desde su BBS local.

Las áreas de correo están organizadas –al igual que las de ficheros– según su temática. En estos momentos, LuzNET 2 BBS dispone de 206 áreas de mensajes, cada una con una temática propia, tratando todos los temas imaginables: MSX, juegos, sonido, comunicaciones, Internet... Cada día llegan más de 1000 mensajes nuevos, y suelen haber más de 20.000 mensajes en el sistema como media.

Offline VS Online

Básicamente, existen dos formas de dejar mensajes en la BBS:

A. Estando conectado y escribiendo el mensaje en el editor de mensajes de la BBS, con el consiguiente gasto de teléfono.

B. Estando desconectado y leyendo/contestando los mensajes que previamente nos ha empaquetado la BBS para su lectura en casa.

Las ventajas del segundo método son evidentes: se ahorra teléfono, la línea de la BBS permanece menos tiempo ocupada para que puedan usarla otros usuarios, se tiene mayor control sobre los mensajes que se escriben y se reciben...



Para poder contestar el correo estando *offline* necesitamos un lector de correo como por ejemplo el CRR, QWK4MSX o similar, todos ellos funcionan bajo MSX-DOS. Lo que haremos será entrar en la BBS e ir al menú de correo *offline*, seleccionar las áreas de mensajes que queremos recibir y decirle a la BBS que nos empaquete el correo. La BBS creará un fichero comprimido y nos lo enviará, para que nosotros en casa lo descomprimamos, leamos los mensajes y contestemos a los que nos interesen o introduzcamos mensajes nuevos, los comprimamos otra vez y enviemos las respuestas a la BBS para que las coloque en sus áreas.

El MSX en las redes

En cada red de correo electrónico suele haber una o más áreas en las que la gente habla de MSX. Éstas son:

Fidonet:
R34.MSX (sólo MSX)
R34.EMULADORES (emuladores en general, algo de MSX)
MSX_C (sólo MSX, ya en desuso debido a R34.MSX)
LuzNET:
MSX.LUZ (sólo MSX)
RedBBS:
8BITS_RED (ordenadores de 8 bits en general)

MSX Corner!

Aparte de otras secciones de la BBS como el menú de configuración, el de estadísticas (que no hace falta explicar), y el de utilidades, en el que podremos ver las noticias de la BBS, la lista de usuarios, la lista de BBS de España y alguna cosa más, LuzNET 2 BBS dispone de una sección llamada MSX Corner!. Esta sección no existía en la primera etapa de la BBS, fue creada a principios de septiembre.

El objetivo de MSX Corner! es ofrecer a los clubs, grupos de usuarios, desarrolladores de *software/hardware*, etc. una sección propia dentro de la BBS, cuya estructura está limitada únicamente por el espacio libre del disco duro del sistema (en estos momentos, más de 500 megas, suficiente). Aquí cada club/grupo/... puede poner lo que quiera, desde crear áreas de mensajes o ficheros propias donde poner anuncios, promos, fotos, listas de precios de sus productos, hasta montar una miniBBS dentro de la BBS principal, el contenido es totalmente libre.

Los grupos de usuarios que ya están montando susección en la MSX Corner! son FKD, MSX Boixos (con el MSX Top 10), AAM (información de las reuniones de Barcelona), Club MeSXes (información del fancine y el Disk I/O Error #1 en un área de ficheros propia disponible para download), Eduard Martinez con su HBG-900S, y próximamente espero que muchos más se animen a tener su rinconcito en la MSX Corner!.

Datos del sistema

Mientras escribo esto, la BBS cuenta con más de 230 usuarios registrados, se reciben entre 20 y 40 llamadas diarias, y el horario de más tráfico de llamadas es entre las 20:30 y las 02:30 horas.

El teléfono es el **(93) 468 18 77** y funciona las 24 horas, todos los días del año.

Estas son las direcciones de red de LuzNET 2 BBS:

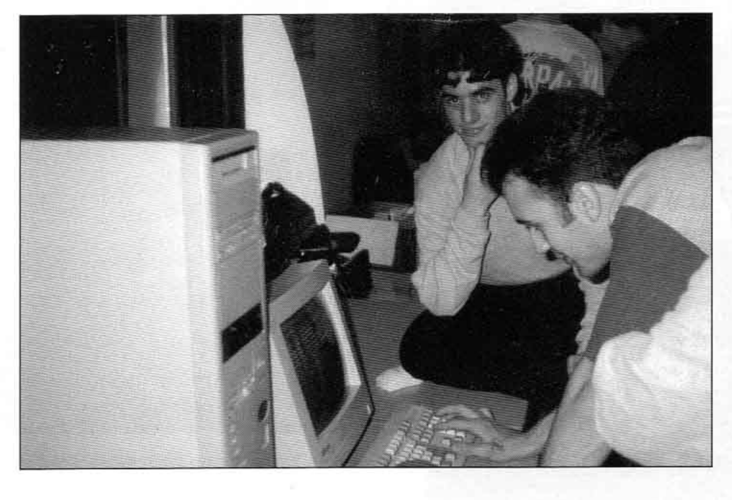
***Fidonet:* 2:343/163**
***RedBBS:* 757:101/16**
***LuzNET:* 34:93/2**
***VirNET:* 9:3408/30** (sólo correo internacional)

También podeis visitar la página Web de LuzNET 2 BBS, en el siguiente URL:

http://webs.adam.es/luznet

Por cierto, se me olvidaba... El sistema es totalmente gratuito, no se cobra ningún tipo de cuota por el acceso a la BBS. Simplemente habrá que ajustar cuentas con Telefónica cada dos meses por la factura del teléfono, sobre todo si llamas desde lejos.

Me podéis escribir por e–mail a **luznet@adam.es**, o cualquiera de las direcciones de red listadas arriba.



Fotos: José Mª Pacheco • Artículo: José Luis Lerma

Cartagena 96

II ENCUENTRO DE USUARIOS

El pasado 28 de septiembre tenía lugar, en el Centro de Recursos Juveniles de Cartagena, el II encuentro de usuarios en Cartagena organizado por MSX Spirit. La asistencia de usuarios no fue el punto fuerte de la reunión, pero no por ello se dejaron de presentar cosas interesantes



Después de seis horas de autobús, muchas llamadas para ver quien iba y un sueño espectacular, José María Pacheco y yo llegamos al local de la reunión. Hora: 7:00 de la mañana.

– ¡Queda más de hora y media para que abran la puerta! ¿Qué hacemos? – me preguntó José María–.

– Pues esperar y desayunar – le contesté – A ver si vemos a alguien. En esto...

– ¡Rondeño!

– ¡Hombre!, tú eras de Potato Storm, esto... te llamabas... espera...

– Isaías.

– ¡Ah! es verdad. Este es José María Pacheco, un usuario de Madrid. Por cierto ¿dónde están los demás?

– Martos y los otros están en el coche.

– Bueno, los despertamos y vamos a desayunar.

– ¡Vale!

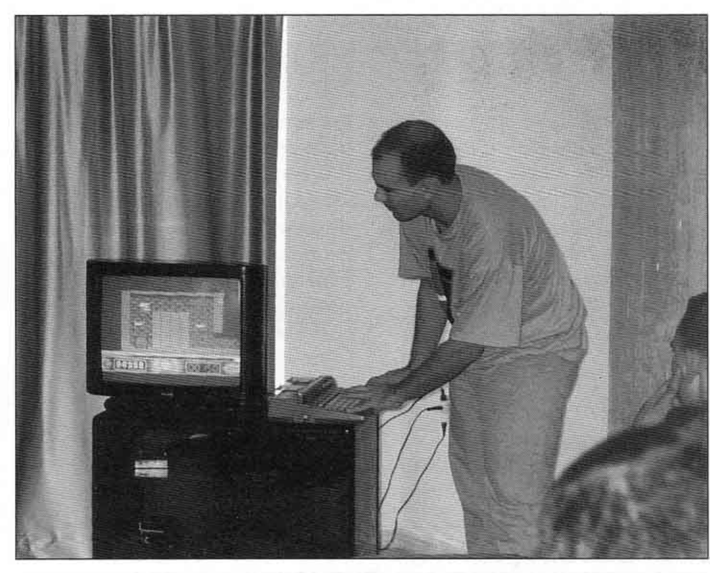


Cartagena, Casa de la Juventud





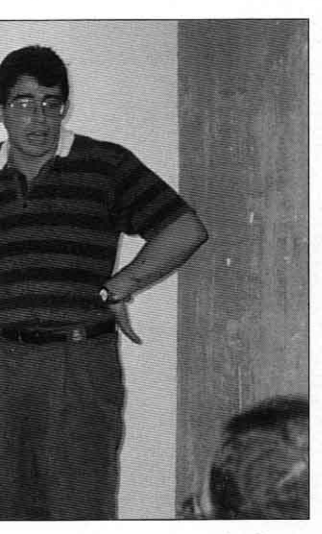
Vista general del centro



Daniel Zorita presentó una demo de Sir Dan. También presentó una demo de Pentaro Oddissey, juego desarrollado por Marcos Vega

Bueno, esto en una especie de inicio. A eso de las 8:43 se presentó Ricardo y nos abrió las puertas a los expositores. La verdad es que la reunión estuvo bastante bien, pero se notó la falta de planificación en torno a un acontecimiento como este. Para empezar, la fecha se fijó a sólo 3 semanas de la reunión. Desde aquí doy un tironcillo de orejas a Spirit por no prestar atención. Parece mentira que una reunión que podía haber sido un auténtico acontecimiento quedase en una sombra de lo que pudo llegar a ser. Quiero que conste que mi objetivo no es criticar a nadie, sólo pretendo decir que si las cosas se toman un poco en serio se hacen mejor.

Poco antes de entrar a la reunión le pregunté a Isaías como les iba el Klone Wars, y me dió el primer disgusto del día, no sólo no lo habían terminado, sino que además casi no lo habían avanzado.



amón Ribas presentó Golvellius 2

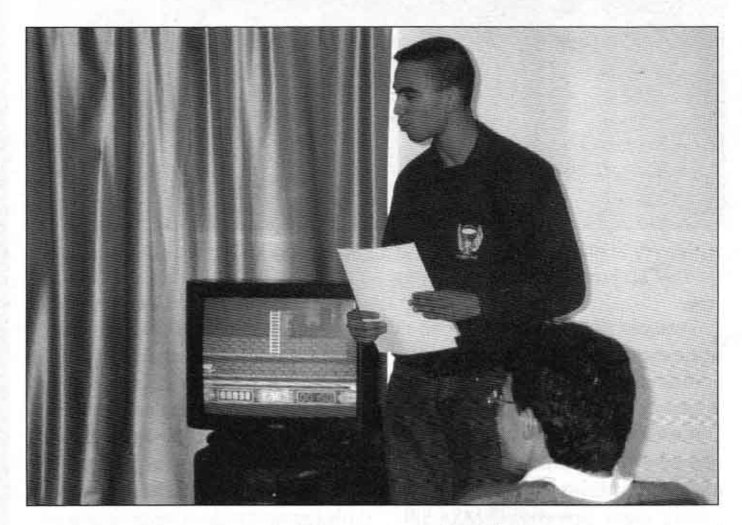
Según ellos por falta de tiempo (¿?). Bueno al menos habían llevado el GFX9000 y el Moonsound, menos da una piedra.

Nada más entrar y conforme pasaba el tiempo, me sentía más a gusto, había una gran cantidad de ordenadores, todos MSX, y la verdad es que daba gusto. Pacheco y yo representábamos a MSX Power Replay, pero la verdad es que no vendimos prácticamente nada (sólo un CD-ROM X-TORY), y al tener el stand medio vacío nos pudimos desplazar con mavor comodidad, y nos dedicamos a lo que nos gustaba: rular y ver lo que se exponía.

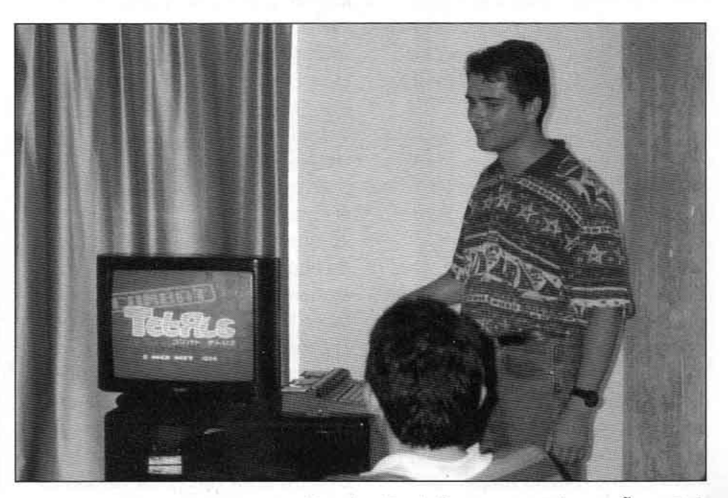
A mi izquierda y a cargo de José María Alonso se encontraba quizá la mejor instalación que un MSXero puede tener: Turbo-R, el Mega SCSI y con él un disco duro de 230MB, un CD-ROM de triple velocidad. Es una maravilla que en este interface se pueda poner como arranque la unidad ZIP.

Cabe destacar que el Mega SCSI ya fue presentado en España en la pasada edición de Barcelona, pero fue en Cartagena donde se pudo ver instalado. Allí pude ver el visualizador de Photo-Cd para V9958/38 para MEGA SCSI, pero quizá lo mejor que vimos fue una representación de vídeo EVA que, en esta ocasión se realizó desde ZIP. Unos 4 o 5 minutos con animaciones a un cuarto de pantalla, a screen l2 y con sonido (algo distorsionado) simultáneos. Junto a él y en el mismo stand, estaba Ramón Ribas con su catálogo. Me confesó estar bastante picado con Compjoetania pues este grupo no le renovaba existencias, es más, parece ser que ni siquiera respondían a sus mensajes. Aún así le compré varias demos, el Pixess (yo creía que era malo) y el Golvellius II en castellano, traducción de Teo López, quien al no poder venir se puso en manos de Ribas. En este stand se pudo adquirir el SD-MESXES 4 y 7 con el Disk I/0 error de regalo con este último (a mi me parece que a J. Mª Alonso y a Ribas les va el pluriempleo).

Al otro lado de nuestro stand (derecha), se encontraba Potato Storm, quienes en esta ocasión se



José Luis Lerma presentó el CD-ROM X-TORY de MSX Power replay así como una lista de precios del hardware de Leonardo Padial



Combat Tetris fue presentado por Ñaca Soft

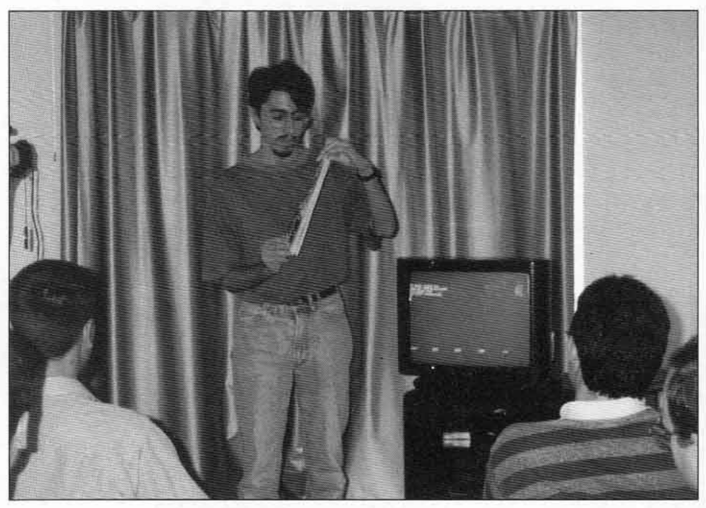
limitaron a mostrar el GFX9000 y el OPL4 (este último el único, por cierto), ¡y no llegué a ver el NOP-MOD PLAYER! os voy a...

Junto a ellos estaban los organizadores, Spirit, quienes nada más empezar tuvieron que ponerse a arreglar el 8280 allí mismo).

Más allá (un poco lejos la verdad), está el ser de Granada que se atrevió a venir, Ñaca Soft, con Diego Millán y un compañero de cuyo nombre no me acuerdo, (bueno no tengo memoria de elefante), y con un proyecto de Combat Tetris en el cual tu objetivo es hacer la puñeta a tu compañero.

castellano (bueno, una promo) de Teo López. Dijo que estaba prácticamente terminado, sólo le faltaba unos detalles y el final.

A continuación, le tocó a Daniel Zorita quien presentó una promo de un proyecto que no era suyo: Pentaro Oddissey, un juego de plataformas con un pingüino de protagonista, el scroll (¡a toda pantalla!) era realmente suave y los gráficos muy definidos. Comentó que el juego saldría en un sólo disco. El Caos Adventure ha sido aparcado en favor de este juego. También presentó la tercera demo jugable de SIR DAN, con opciones ya muy avanzadas, como



Uno de los miembros de MSX Spirit

También había un televisor en el que se pusieron varios vídeos, la verdad es que no le presté mucha atención, estaba liadísimo.

A eso de las 12:30, mas o menos, se inició la exposición. Fue iniciada por Javier Soto Doval (SAIYAJIN), quien presentó la MSX SPIRIT #5, que tiene un extensión de 84 páginas y una maquetación muy mejorada. Junto a ella también mostró la compilación: "EL ESPÍRITU DEL MSX", una cinta de compilación de músicas bastante buenas. La mala noticia, fue que MSX SPIRIT dejaba la edición de la revista. Parece ser por un tema de conflictos internos, monetarios y de falta de apoyo, espero que no cunda este ejemplo.

Seguidamente fue Ramón Ribas quien compareció, (ocasión que aproveché para agenciarme su boli) y presentó el ya conocido Eurolink #1, el cual reúne gran cantidad de información acompañada por, como no, música Moonblaster. Prometió que el próximo numero estaría mucho mejor. También presentó el Princess Maker en

son las de grabar y salvar partidas, mejores gráficos, y una longitud considerable. Prometió que en unos 3 o 4 meses el juego estaría terminado, pero también dependía del tiempo del que dispusiese.

Y salió el impresentable de José Luis Lerma (anda si soy yo) que presenté el CD-ROM X-TORY de MSX Power Replay, así como una lista de precios del hardware de Padial. Esta salida no estaba programada pero gracias a una traición de José María Pacheco tuve que salir yo en vez de él (eso de "es que yo soy quien saca las fotos" está muy mal).

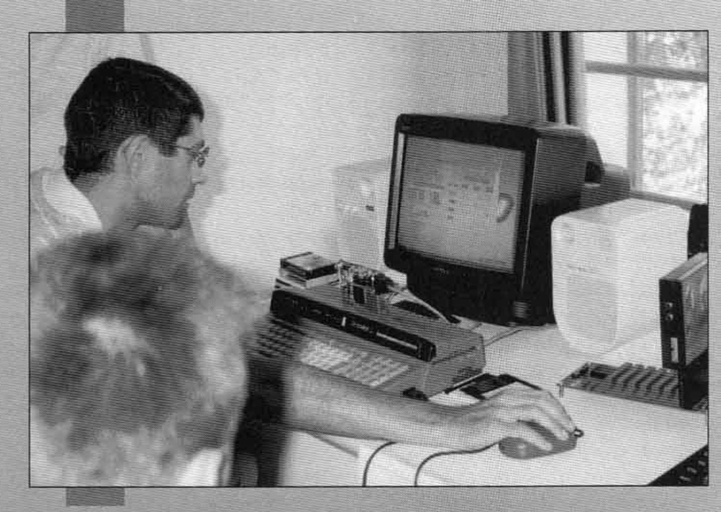
Enseguida se dió otra traición: el compañero de Diego Millán tuvo que salir y presentó el proyecto de Ñaca Soft, Combat Tetris, que al menos en los gráficos tenía bastante buena pinta.

Para terminar, volvió Ribas representando a FKD con el Golvellius II en castellano, (¡que buena que es la demo!), y el nuevo número del SD-Mesxes #7 con su Disk I/O Error (uro!). La verdad es que para ser la primera incursión

stands

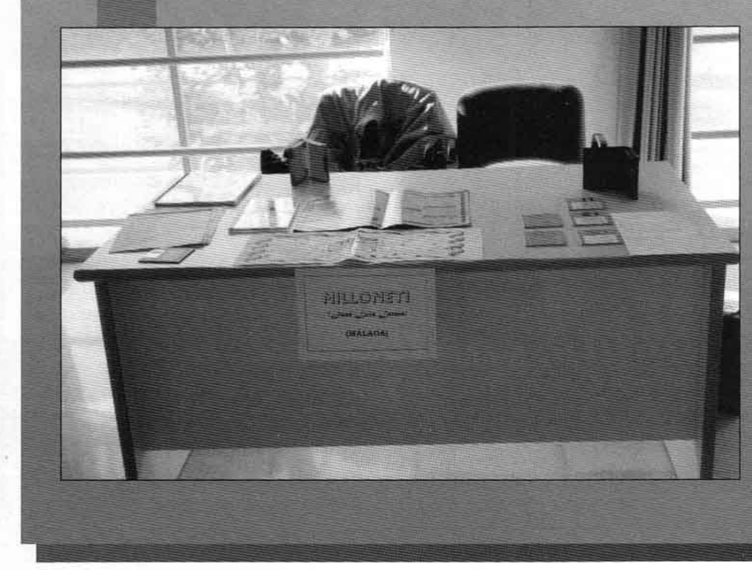
Potato Storm

Frente a este stand estaban Isaías y Martos que mostraron al público el OPL4 y el Graphics 9000, así como diverso software para el mismo.



Milloneti

En este stand representaban además al Club MSX Power Replay. Vendían el CD X-TORY y tenían un catálogo con el hardware de Padial.



Pentaro Oddissey, Sir Dan, Combat Tetris, MSX Spirit 5, Mega SCSI, unidad ZIP, CD X-Tory, Eurolink... fueron algunos de los productos que se presentaron.



Vista general del encuentro

MSX Spirit

Presentó su última publicación, MSX Spirit 5. También presentaron una cinta de música recopilatoria.



MSX Men

Presentaron el Mega SCSI junto a la unidad ZIP, disco duro... Además Ramón Ribas disponía de algunos productos de Compjoetania.



de estos locos en el mundo de los diskmagazines, se les puede poner un sobresaliente.

Tras esto nos fuimos a comer (vaya ruina) y por la tarde se desarrolló el concurso de juegos: Hype y Puyo Puyo.

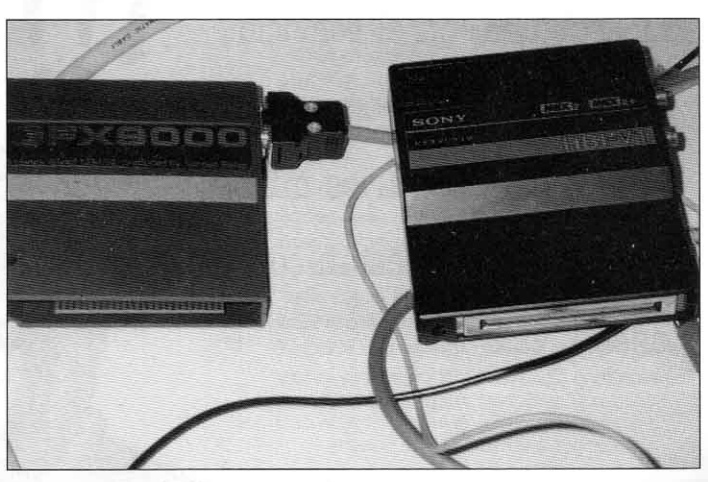
De forma extraoficial Ramón Ribas nos presentó un juego de naves para Turbo-R: Multiplex, que se encuentra en Takeru. La verdad es que el juego funciona por un sistema muy simple, palabras de Ribas: "...teo intensivo de la VDP y el procesador. Así, en este juego se puede ver triples, cuádruples scrolls y más, a una velocidad más propia de una recreativa que de un MSX".

Al final de la tarde se celebró un concierto a cargo de SAIYAJIN y entre charlas de amigos, y otras cosas se realizó un EVA con bastante gente (salgo yo – lo de Milloneti no me lo creo ni yo... ¡ojalá!) . A eso de las 21:00 nos fuimos y todo quedó oficialmente cerrado, pero no terminó ahí porque después la gente se fue a la fiesta de Romanos y Cartaginenses que se celebraban.

Desde aquí quiero agradecer a toda la gente que asistió al evento su presencia, en una situación como la del MSX es agradable ver que aún hay gente que se preocupa por un ordenador que tantas y tantas horas de felicidad nos ha proporcionado y especialmente a José María Pacheco por darme ánimos para asistir a tal reunión (¿o fue al revés?).

En cuestión de críticas destacar la ausencia de Hnostar, no sé si fue despreocupación de los organizadores o de la propia Hnostar, el caso es que no estuvo presente, y la verdad es que hubiera elevado el ya de por sí alto nivel de la reunión.

En resumen, un gran día, una gran reunión organizada a toda prisa (Mesxes eso del campotraviesa se pega, ¡ciudador!). Aunque la verdad es que no llegó al nivel de la anterior, sin cupo para el arrepentimiento, fue amigable, amena y entretenida, espero que no la dejen de organizar, sería una gran pérdida.



Graphics 9000 y digitalizador de vídeo Sony HBI-V1



Se ha convertido en una moda y ha pasado de convertise en un lujo a una necesidad.

Pero, ¿qué podemos encontar en Internet? Actualmente dentro de Internet se puede conseguir información de todo tipo es por ello que cada vez sea más utilizada por la gente: profesionales, informáticos, estudiantes... para los fines más diversos: correo electrónico, recopilar información, enviar y recibir archivos, consultar noticias...

Se está conviertiendo, sin duda alguna, en el servicio más utilizado por empresas y particulares: varios millones de personas están conectadas a esta red.





Rafael Corrales
Angel Tarela

Breve historia de la red

Era el año 1969 cuando un departamento de defensa de los Estados Unidos, DARPA (Defense Advanced Research Projects Agengy), necesitaba un sistema de intercambio de información militar entre todos los centros, y de ahí nació una pequeña red de uso militar de tan sólo cuatro ordenadores que pasaría a llamarse DARPANET.

Años más tarde, en 1972, ya había 37 ordenadores conectados a esa red y los usuarios que se comunicaban entre sí ya disponían de correo electrónico. Además en ese mismo año se cambió el nombre de DARPANET por ARPANET.

La red seguía creciendo y cada vez la utilizaban más personas, por lo que en el año 1983 se creó una red separada para no interferir en las investigaciones militares, que era el propósito de esta primera red.

Un año más tarde la National Science Foundation (NSF), una agencia gubernamental, fundó la NSFNET que estaba basada en la misma tecnología que ARPANET, y que tenía como fin conectar el mundo académico. Pero la red seguía creciendo y ya se conectaban a ella instituciones de otros paises, por lo que en 1990 Internet se hizo accesible a todo el mundo.



internet

Los primeros pasos

hace ya algunas revistas hablé algo de Internet, y además Alberto Valverde comentó algo sobre la conexión real a Internet. De esto trata este artículo sobre Internet, en donde vamos a hacer una introducción desde el principio, para que nadie se pierda.

Muchas veces pensamos que Internet es sólo para ordenadores "grandes", que el MSX no es capaz de usar esa red tan grande. Pues nada más lejos de la realidad. De hecho, cuando al MSX le conectas un interface RS–232C el mundo se abre a tu ordenador. Ahora es cuando mejor está la compra de un módem, por 5.000 ptas. se puede encontrar un buen US Robotics de 14400 Bps (Bits por segundo), y resulta tentador comprarse uno, pero siempre surge la duda de si "¿me resultará util?", "¿funcionará bien?", "¿podré conectar a Internet?", "¿qué necesito?"... Pues lo primero de todo, y que será útil, es comprarse un interface RS-232C, que es un simple cartucho de conexión en serie (esto es, *bit* a *bit*) para ordenadores. Algunos MSX lo tienen de serie. Si sois uno de estos afortunados ya sólo os queda comprar un módem y empezar. Un RS-232C decente (a 19.200 Bps, por ejemplo) no tiene por qué costar mas de 6.000 ptas. Un módem de 14.400 Bps por 10.000 ptas. como mucho ya lo podéis comprar, o sea, que con unas 12.000 ptas. ya podremos hacer lo que se explica en este artículo.

Ya tenemos el RS-232C y el módem, tan sólo necesitaremos un programa de comunicaciones, que tenga estas características:

•Que soporte, al menos, 19.200 Bps de velocidad.

•Que soporte secuencias ANSI.

•Que tenga como mínimo Y-MODEM *download* e Y-MODEM *upload* (en anteriores "Hnostar" se comentó todo esto).

Y, muy importante, que pueda capturar lo que salga en pantalla al estar conectados. Yo personalmente recomiendo el CACIS o el ERIX (en su versión comercial). Ambos son muy completos y soportan holgadamente esas características, sólo que precisan MSX-DOS2, aunque con el COMS5 puedes también hacer algo a 9.600 Bps.

Una vez conseguidos estos programas todo lo que resta es buscar un servidor de Internet. Nosotros vamos a buscar un servidor, no una BBS, con servicio de Internet. Son diferentes ambas cosas; con un servidor te conectas "en vivo" a Internet y con una BBS sólo puedes usar correo *e–mail* o poco más. Yo he probado ambas conexiones y os puedo asegurar que una conexión vía *e–mail* (sólo con correo electrónico) es más que suficiente, pero no es el propósito de este artículo explicar Internet vía *e–mail*.

El mejor servidor es, sin duda, Compuserve, porque no da acceso a través de Infovía (esto puede sonar raro, pero es imposible –o casi– usar un servidor de Internet a través de Infovía mediante el MSX, ya que se requiere un programa que soporte TCP/IP para conectar –Leonardo Padial está desarollando un programa de estas características– por Infovía). Si buscáis un servidor cualquiera, no olvidéis consultar lo siguiente: ¿Tiene su servicio clientes Unix? Si el que se encarga de ese servidor no sabe responder, olvidaros. El servidor que tenga acceso vía Unix lo sabrá perfectamente y os responderá afirmativamente. ¿Por qué Unix? Pues porque Internet en un principio se basó en este sistema operativo para su funcionamiento. Antes de que salieran programas como "Netscape" o "Mosaic", la gente conectaba con simples terminales Unix (en las universidades actualmente este sistema sigue vigente), y usaban un sistema de comandos Unix. Es recomendable que busquéis algún manual de Unix para no tener problemas en el uso de este tipo de acceso.

Una vez decidido el servidor deberemos solicitar el *password* y el *log*. En Compuserve,

Ítems

^	Es el primer mensaje
$	Es el último mensaje
*****	Todos los mensajes
usuario	Todos los de ese usuario
/'patron'	Todos los que tienen ese patrón de búsqueda
:n	Nuevos mensajes
:o	Mensajes antiguos
:r	Mensajes leídos
:u	Mensajes sin leer

Editor de Mail

mail (dirección e-mail) (otra dirección) Escribe un mensaje a uno o varios usuarios. El mail solicitará subject, copias... y ya editarás el mensaje
mail 'direccion' < 'archivo de texto' Usa el archivo para el mensaje.

DENTRO DEL EDITOR: (El esc-tilde (~) se obtiene con Graph+tecla ';')

mail Si se escribe tal cual, muestra toda la información de los mensajes presentes en el buzón, indicando sus números.
~? Muestra ayuda de comandos
~b 'direccion' Añade otro destinatario de copias ocultas
~c 'direccion' Añade otro destinatario de copias del mensaje
~d Lee el contenido del mensaje borrado
~e Invoca al editor de lineas para modificar el texto
~f 'mensajes' Incluye un mensaje externo
~h Edita todas las líneas de cabecera (Subj, Cc, Destino...)
~m Incluye un mensaje desplazado una tabulación
~p Lista el mensaje en edición
~q Aborta el mensaje (**CTRL+C** dos veces realiza esa función)
~r 'archivo' Incluye un archivo vinculado al mensaje
~s 'subject' Modifica el tema del mensaje
~t 'dirección' Añade otra dirección al *To:*
~v Invoca a un editor alternativo (si está disponible)
~w 'archivo' Guarda el mensaje actual en un archivo
~! 'orden' Ejecuta una orden Unix y vuelve al mensaje
~| 'orden' Filtra el mensaje (?)

CTRL+D finaliza el mensaje y lo envia al destinatario(s) bajo el símbolo '**&**' de mail. Si se escribe '**q**' se abandona el mail.

Comandos bajo Mail

q	Sale de mail
x	Sale de mail abortando los cambios
?	Presenta resumen de órdenes
l	Lista nombres de órdenes.
sh	Muestra cabeceras de los mensajes
z	Siguiente cabecera
z–	Anterior cabecera
+	Muestra el mensaje siguiente (RETURN)
–	Muestra el anterior mensaje
n	Muestra el mensaje siguiente
p	Muestra el mensaje en pantalla
to	Muestra sólo las líneas iniciales del mensaje
m	Resumen de 'mail'
r	Contesta al remitente del mensaje y todos los receptores
R	Contesta sólo al remitente
d	Borra el mensaje
dp	Borra el mensaje y muestra el siguiente
e	Ejecuta el editor de textos
pre	Mantiene mensajes en buzón
s	Guarda mensajes en archivo especificado
w	Guarda sin cabeceras
u	recupera mensajes borrados borrados previamente
!	Ejecuta orden shell
sh	te devuelve al shell



por ejemplo, al conectar se hace lo siguiente:

DFFSSS$
(esto indica que el sistema está listo. Pulsa Enter)

Host Name: **INTERNET**
(en Compuserve se puede conectar a otros servicios)

UIC: **GRHPMNTN**
(este es el identificador de usuario)

Password: **xxxxxxxxxxxx**
(y aquí se pide la clave de acceso)

Login Ok, wellcome to Compuserve!

%
(y con este símbolo el sistema Unix está listo para recibir comandos)

Y ya, para empezar con buen pie, comenzaremos a explicar los primeros recursos de Internet. Antes de nada, deciros que en el programa podéis automatizar todo ese lío de *log* y *password* haciendo un *log–file* (consultar el manual) para que mande todo eso automáticamente con sólo pulsar un botón.

Ya hemos conectado. El símbolo "%" es el equivalente a la "A>" del DOS. Con ese símbolo podremos introducir comandos increíbles.

Mail (Correo electrónico)

Esta es la utilidad para escribir, contestar y recibir mensajes de Internet. Tan sólo basta con escribir **mail (dirección)** y automáticamente el editor (mail, Xmail, Mail, Pine...) se activará. *[Ver tablas: Editor de mail y Comandos bajo mail]*

En la tabla *[Editor de Mail]* podemos encontar los comandos más utilizados y habituales del editor de mensajes. Fuera del editor y bajo el *prompt* del Unix podemos usar los comandos Unix de la siguiente tabla. *[Ver tabla: Comandos del Unix]*

El manejo de los comandos de la tabla *[Comandos bajo Mail]* es sencillo; según el número de mensajes puedes indicar directamente el número de mensaje, borrar mensajes del 3-6, etc. Por defecto, el mensaje al que se le aplican comandos es el activo. *[Ver tabla: Items]*

Un hecho interesante es que si deseáis escribir a alguien en *Fidonet* sólo tenéis que indicar su **nombre@fnodo.nregion.zzona**. Por ejemplo, para escribir a Rafael Corrales Pulido, que lee los mensajes en el nodo 2:341/43, sólo tenéis que escribir:
mail Rafael.Corrales.Pulido@f43.n341.z2

Estos son todos los comandos de *mail*. Hay subvariantes y opciones. Comandos válidos en el editor pueden ser **fmt** para formatear el texto, **sort** para ordenar las líneas, **mail -s 'subject'** para luego no indicar el tema, o **mail -f 'archivo'** que lee los mensajes de ese archivo.

Comandos del Unix

traceroute (host)	Traza la ruta desde tu servidor a un host (ej. nova.es)
host (dirección IP o estándar)	Muestra la dirección IP (Internet protocol) de una dirección estándar o viceversa
Ejemplo: **host 128.54.16.1** y el DNS nos dará la dirección estándar **uscd.edu**	
Nota: En algunos servidores host es el comando **'nslookup'**	
scan	Escanea todos los mensajes presentes en el buzón y los lista
repl	Contesta al mensaje mostrado
show 'mensaje'	Muestra el mensaje para ojearlo no contestarlo
comp	Envía un nuevo mensaje
forward	Reenvía los mensajes de una dirección a otra
from	Muestra los mensajes aún no leídos y los marca como leídos
biff	Activa el aviso de la recepción de mensajes si estamos conectados
biff y o **n**	Activa biff según pongamos **y** (si) o **n** (no)

LuzNet 2 [BBS] Javi Lavandeira

IDIOMA: Español
http://webs.adam.es/luznet/

Hernán Pérez
Gracias por tu ayuda con LuzNET.

Sergi Martinez
¡Sigue con el MSX! Y a ver si sabemos algo del emulador...

Ramón Ribas
El MSX sigue tan vivo en Barcelona en parte gracias a ti.

Angel Cortés
Gracias por NeXuS. Muchos de los que estamos hoy en este mundo lo estamos gracias a ti y tu BBS.

José Gonzalvo
SysOp de Clot BBS, por admitirme como punto a pesar de no aceptar más peticiones de este tipo y por tu ayuda en Fidonet y RedBBS.



Ramón José Martinez y Juan Martinez
Por ceder la casa para montar las DOOM-Party en varias ocasiones. ¡Saludos a los gatos! ;-)

Carlos Tondo, Miguel J. Gimenez y Rosa M. Fernandez
Por ser buenos amigos y dar soporte a la red LuzNET.

OGIC Informática
Gracias por ceder el espacio en el servidor para esta página y felicidades por la calidad del servicio.

Y tampoco me olvido de:

Javi Lavandeira coordina esta página Web así como su BBS, LuzNet 2. La página comienza con una introducción sobre el autor de la misma con foto incluída. Todas las imágenes de su página fueron digitalizadas con su MSX2.

Entre las secciones que podemos encontrar destacamos:

- Noticias, donde nos comenta las características del Z380, un artículo del Turbo R a 40Mhz...
- New Hard: Mega SCSI, Moonsound, Graphics 9000...
- New Soft: Petiso (todavía en preparación, supongo).
- Links, algunos de los links relacionados con el MSX.
- Emuladores de MSX2 y soft.
- BBS, lista de BBS que apoyan al MSX.
- Programas disponibles en su servidor.
- Staff y agradecimientos.

Bienvenido a la página de Javi Lavandeira Montes



Número de visitas a esta página: 215

Hola, me llamo Javi Lavandeira, y no se me dan bien las presentaciones, así que si quieres saber algo de mi, envíame un mail preguntándome lo que quieras. ;-)

Vivo en Santa Coloma de Gramanet, Barcelona. Tengo 21 años y llevo 12 metido en el mundo de la informática. Soy un amante del MSX y de las comunicaciones en general. Tengo varios ordenadores, entre ellos un Philips NMS8280 con 1024kb, Music Module, FM-Pac, RS232C y modem externo a 14400 baudios. También tengo un Pentium a 100mhz con 16 megas de RAM y 1.6 gigas de disco duro, que utilizo como BBS.
El motivo de crear esta página y sus secciones es el de ofrecer apoyo e información acerca del MSX a todos los usuarios que hay dispersos por la Red e intentar acercar el sistema a los que no lo conocen o han dejado de usarlo por cualquier motivo. Aquí podrás encontrar noticias acerca de nuevo soft y hard para MSX, links hacia páginas de empresas que se dedican a apoyar al sistema, pequeños programas de interés general, así como una lista de BBS que ofrecen soporte a los usuarios de MSX de forma gratuita, tanto a nivel de ficheros como de mensajería.

Esta página ha sido creada con el programa HTML Easy! Pro, y se recomienda su visualización con Netscape 2.0, ya que en otros browsers el resultado puede no ser el deseado. Si no dispones de él, puedes obtenerlo haciendo click sobre el icono de Netscape que hay junto a estas líneas.



A continuación tienes una lista de las secciones que contiene esta página. Si quieres hacer cualquier comentario, pregunta, o si quieres añadir cualquier cosa a esta página, simplemente envíame un e-mail o déjame un mensaje en LuzNET 2 BBS. Ahora pulsa sobre la sección que quieres visitar.

Noticias: Últimas novedades en el mundo MSX



Telnet

Este servicio conecta tu ordenador con cualquier otro de cualquier parte del mundo, pudiendo interactuar como si el otro fuera tu ordenador. A veces requiere un *password* o una cuenta, pero existen muchos ordenadores que no piden nada para enlazar con ellos.

Para comenzar una sesión *Telnet* bajo Unix se escribe :

telnet 'ordenador a conectar'

El ordenador puede ser una dirección normal como es **ucsb.edu** o **compuserve.com**, o algún *host* válido. Puede darse la dirección también en formato IP (**128.54.16.1**, por ejemplo).

El ordenador solicita un *login* y un *password.* A veces sólo es necesario pulsar RETURN, o usar como *login* **anonymous** y nuestra dirección *e-mail* como **password.**

Otra posibilidad es simplemente escribir **telnet** a secas, de modo que nos saldrá el *prompt* de *telnet* activo:

telnet>

En ese momento, con escribir **open 'host'** se realiza la misma acción. Para salir de la sesión *telnet* con escribir **quit** basta.

A veces es necesario indicar el *Port* del *host* a conectar. Si es un sistema Unix basta indicar el *port* tras la dirección del *host*, dejando un espacio. En sistemas como los VAX se debe indicar el *port* así: **/port=3000**, detrás de la dirección (el 23 es el puerto por defecto). **CTRL+]** interrumpe la conexión con el *host* y regresa a *Telnet*. **RETURN** continúa la conexión con el *host*. *[Ver tabla: Comandos Telnet]*

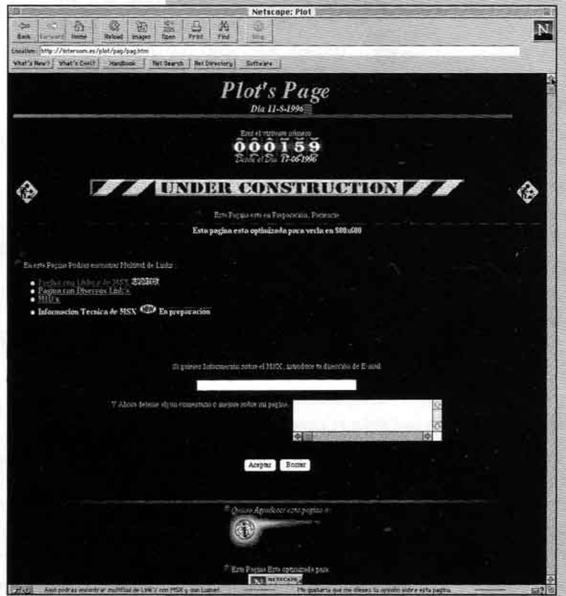
En Internet no todos los ordenadores se manejan de igual manera, por lo tanto aquí no hay instrucciones fijas.

Comandos Telnet

?	Muestra la lista
close	Cierra la conexión
display	Muestra los parametros de operación.
mode	Cambia el modo de conexión.
send	Manda caracteres especiales (**send ?** para más ayuda)
set	Fija los parametros de conexión.
status	Muestra la información de la conexión.
toggle	Parámetros de la desconexión (**toggle ?** más información)
z	Suspende Telnet.
man telnet	Ayuda sobre Telnet en el servidor.
fg	Retorna a telnet si se suspendió con '**z**'
CTRL + Z	Suspende los servicios activos en Telnet y otras utilidades
logout	Desactiva la conexión con la computadora remota

Plot's page

IDIOMA: Español e inglés
http://intercom.es/plot/index.htm



Coordinada por Albert Molina, conocido usuario de Barcelona, nos ofrece, entre otras cosas, una amplia lista de links a otras Webs de interés. Además os podéis encontrar con algunos ficheros MIDI, así como una página sobre imágenes de MSX.

Sin embargo esta página todavía se encuentra bajo construcción.

Quizás un inconveniente de esta página es que utiliza una resolución de pantalla bastante amplia, por lo que a la mayoría de los visitantes no les resultará muy cómodo visualizarla en un monitor de 14 pulgadas.

Finger

Se trata de una estupenda utilidad para conocer todo tipo de datos de un usuario, persona, compañía o cualquier tipo de máquina o persona conectada a Internet. Para utilizarlo se hace de la siguiente manera:

finger 'host o dirección e-mail de alguna persona'
Ejemplo: **finger hnostar@ctv.es.**

Si se hace a un ordenador como **rftm.mit.edu** es necesario poner la **@** delante del host, así: **@rtfm.mit.edu.** El comando **vi** de Unix permite modificar la información si nos hace un *finger* y el comando **chfn** modifica las demás variables.

Finger es un comando muy sencillo y curioso. Probar este comando con las direcciones más extrañas y con todo tipo de *host* es un ejercicio apasionante (probad por ejemplo a realizar un *finger* a **drink@csh.it.edu**) y no siempre los resultados tienen por qué ser reales.

Usenet

La parte más interesante de Internet, donde las discusiones sobre miles de temas se dan día a día. Podremos hablar desde la ropa que viste Bill Clinton hasta sobre nuestros queridos MSX. Para usarlo, leer lo siguiente.

Empezaremos por lo más lógico, que es ni más ni menos que aprender a usar el comando **rn** (*read news*, leer noticias).

Primero se debe escribir **rn** + **RETURN**, de modo que se activa el programa; en algunos servidores tienen versiones más evolucionadas como **nn**, **tin** u otros. Si es así, consultar con el servidor, pero de todos modos el uso en todos es similar con algunas diferencias.

Una vez escrito **rn** se nos mostrarán las listas de *news* a las que estamos suscritos en el servidor. Podremos elegir si queremos recibir alguna lista en especial. Una vez seleccionada una lista saldrá el primer mensaje de dicha lista, y podremos elegir entre seguir leyendo o no. Si nunca has usado **rn** en tu servidor deberás escribir el comando **newsetup**. Éste creará el archivo **.newsrc**, necesario para leer las *news.* A continuación expondré un extracto del *news reader*, **rn.** *[Ver tablas: Leigiendo un grupo de noticias, Leyendo un artticulo y Mientras se lee]* Para mandar un mensaje a un grupo se debe escribir:
Pnews 'nombre del grupo'



rn -q 'nombre del grupo' (ejecuta **rn** sin indicar los nuevos grupos que han aparecido desde la última lectura)
rn -c 'nombre del grupo' (ejecuta **rn** sin informar si hay nuevas noticias)

He descrito las opciones de **rn** por ser el lector más popular, pero como ya se ha dicho existen otros lectores más modernos. Por ser demasiado extensos no se indican sus instrucciones; para saber cómo usarlos indicar:

man 'lector'

Si indicas **tin** obtendrás las instrucciones, si es que el servidor lo dispone. Los lectores suelen tener cosas en común.

Eligiendo un grupo de noticias

h	Visualiza información de ayuda
q	Finaliza la sesión rn
x	Aborta la sesión rn
v	Muestra la versión rn
y	Lee noticias del grupo actual
=	Muestra asuntos del grupo
n	Ir al grupo siguiente con artículos sin leer
p	Ir al grupo anterior con noticias sin leer
^	Ir al grupo primero de la lista con noticias sin leer
$	Ir al grupo último de la lista con noticias sin leer
g 'nombre del news group'	va al grupo indicado
/ 'patrón'	Busca adelante grupos que contienen dicho patrón
? 'patrón'	Busca atrás grupos que contienen dicho patrón
/	Busca adelante de nuevo ese patrón
?	Busca atrás el patrón
u	Elimina la suscripción a uno de los grupos suscritos
l 'patron'	Muestra la lista de grupos no suscritos con ese patrón
L	Muestra el estado de los grupos de noticias suscritos
c	Marca todos los artículos de un grupo como leídos
! 'orden'	Introduce un comando Unix dentro del rn
!	Retorna al Unix

FTP anónimo

Sin duda, uno de los servicios más completos y apasionantes de Internet donde, mediante simples comandos, podemos acceder a directorios de miles de programas para nuestro ordenador, situados en ordenadores lejanos. De MSX podemos localizar miles de ficheros en muchos *ftp's* existentes. Podremos bajar ficheros (traer a nuestro sistema) o subir ficheros al FTP *Site*, como se denomina al ordenador remoto, todo con suma facilidad.

Para empezar una sesión FTP es tan sencillo como, bajo el *prompt* del Unix en el servidor, escribir:

ftp 'host o dirección del ftp site'
Ejemplo: **ftp nic.funet.fi**

Si escribimos **ftp** a secas estaremos trabajando bajo el programa FTP, donde para conectar bastará con escribir bajo el *prompt* de FTP:

ftp> open 'host o ftp site'

Con esto conectaremos al otro *host* y podremos realizar todo lo que se supone que se hace bajo FTP: transferir, traer, etc. desde el

Eligiendo un artículo

h	Muestra ayuda
q	Sale de ese grupo de noticias
n	Siguiente artículo sin leer
^N	Siguiente con igual subject
k	Marca como leídos los artículos con el mismo tema
u	Elimina la suscripción del grupo de noticias actual
c	Marca todos los artículos como leídos
^R	Vuelve a mostrar en pantalla el artículo en lectura
v	Muestra otra vez el artículo incluyendo cabecera
^X	Decodifica el artículo utilizando el Rot 13*
X	Decodifica la página actual con el Rot 13
b	Retrocede una página
^L	Muestra de nuevo la página
-	Vuelve a mostrar el último artículo
N	Ir al siguiente artículo
$	Ir al último artículo
^	Ir al primer artículo
P	Ir al anterior artículo leído o no
p	Ir al anterior artículo no leído
^P	Ir al anterior con mismo Subject
=	Muestra lista de artículos no leídos
'número'	Va al artículo numerado con dicho número
#	Muestra el número del último artículo
/ 'patrón'	Busca un mensaje con dicho patrón
/	Repite la busqueda hacia adelante de ese patrón
? 'patrón'	La misma función pero hacia atrás
?	Repite hacia atras la búsqueda
r	Replica el mensaje al autor del mismo
R	Replica el mensaje al autor del mismo quoteándolo
f	Replica el mensaje con el programa Pnews, lo manda al grupo de news
F	Replica el mensaje con el programa Pnews, con quote
s 'archivo'	Graba un archivo con el artículo entero
S 'archivo'	Graba un archivo con el artículo sin cabecera

(*) Rot 13 es un codificador para que los mensajes que puedan ofender a alguien no sean leídos, si ves el tema apropiado lo decodificas.
(^ es CTRL+)

BMDO MSX

IDIOMA: Inglés
http://bradbury.nrl.navy.mil/msx/msx_intro.html



MSX-Midcourse Space Experiment

The Midcourse Space Experiment (MSX) observatory is a Ballistic Missile Defense Organization project which offers major benefits for both the defense and civilian sectors. With a solid heritage in the successful Delta series, MSX represents the first system demonstration of technology in space to identify and track ballistic missiles during their midcourse flight phase. The spacecraft features an advanced multispectral image capability to gather data on test targets and space background phenomena. MSX will aid future spacecraft design by monitoring on-orbit contamination of optical instruments. In addition, its investigation of the composition and dynamics of Earth's atmosphere promises increased understanding of the environment.



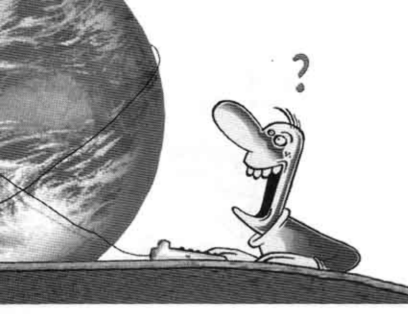
Aunque realmente no trate de temas relacionados con nuestro sistema, es simplemente una curiosidad. Este observatorio MSX (Midcourse Space Experiment) es un proyecto de defensa. Este MSX representa el primer sistema de tecnología en el espacio para identificar la trayectoria de misiles balísticos durante su lanzamiento.

Cuenta con una avanzada imagen multiespectral capaz de recoger datos del espacio exterior. Si queréis conocer algo más sobre este MSX, ya sabéis donde encontrarlo.

Mientras se lee

h	Muestra ayuda de comandos
q	Va al final del artículo
Barra	Página siguiente
RETURN	Página anterior
d	Muestra media página más
b	Retrocede una página
x	Decodifica con Rot 13 la siguiente página
j	Marca como leído
g 'Patrón'	Busca hacia adelante ese patrón
^G	Repite esa búsqueda
TAB	Salta textos en artículos quoteados

En todos los momentos la BARRA ejecuta la opción por defecto.



internet

otro ordenador. Cuando hayamos conectado con el FTP *Site* tendremos que indicar un nombre, a lo cual responderemos con el nombre **anonymous** y un *password*; como *password* sólo es necesaria nuestra dirección *e-mail*. Con esto ya tendremos pleno (no siempre) acceso a ese ordenador para coger ficheros.

Antes de empezar a indicar comandos Unix para FTP, recordar estas pautas a seguir:

• En Unix los directorios son indicados con la barra /, en vez de la típica barra \ del MSX-DOS2.

• En Unix es importante distinguir entre mayúsculas y minúsculas; no es lo mismo *jANSI.pma* que *Jansi.pma*. Ambos ficheros son diferentes, un problema que el CACIS resuelve renombrando la extensión con *.000, .001...* si el nombre se duplica, ya que el MSX no distingue esas mayúsculas y minúsculas y consideraría como duplicado el archivo en recepción.

Los ficheros no tienen por qué tener el típico número de 8 caracteres para el nombre y tres para la extensión, pueden ser mayores, cosa que el CACIS también resuelve sin problemas.

CTRL+C interrumpe el comando FTP que tengamos en ejecución. *[Ver tabla: Extracto de comandos FTP]*

Si tras uno de estos comandos se indica un nombre de fichero, por ejemplo, **dir dir.txt**, en ese fichero se guardará el directorio que veamos y luego podremos consultarlo.

Con **get 'texto que queremos ver' | more** veremos ese texto.

Los conocidos patrones de búsqueda del MSX-DOS como ***.***, **ra*.***, etc., son válidos también bajo FTP, puedes usarlos también para conseguir ficheros.

Una vez recibido un fichero al *host* (servidor) deberemos bajarlo a nuestro MSX, para lo cual deberéis consultar al *sysop* del servidor que nos diga la manera de realizarlo. Normalmente, con el comando **sy -b 'fichero'** se comienza a mandar desde el *host* el fichero elegido del directorio nuestro y sólo habrá que pulsar F4 en el CACIS para que acto seguido comencemos a recibirlo automáticamente. Si el fichero es transferido a nuestro ordenador, el servidor lo eliminará en su disco duro. Con los comandos que ahora se detallan podremos hacerlo nosotros mismos (generalmente nos asignan unos 8Mb de disco duro para mensajes y ficheros; si se supera no nos admiten más correo ni ficheros).

Estos comandos Unix será bueno tenerlos en cuenta:

rm'fichero': elimina el fichero especificado del ordenador.

mkdir: crea un directorio.

rename: renombra ficheros.

type: imprime.

Extracto de comandos FTP

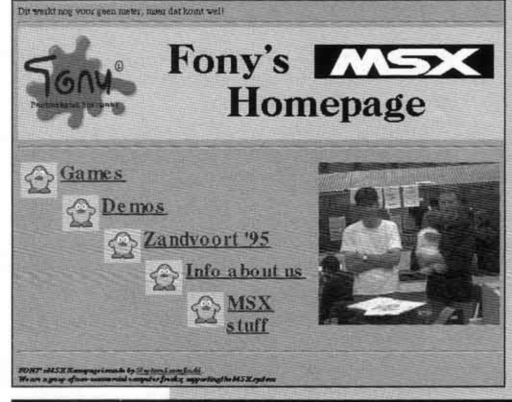
quit	Cierra la conexión con el ftp site
?	Muestra lista de órdenes
? 'orden'	Muestra la ayuda sobre esa orden
help	Idéntica función
!	Interrumpe ftp y vuelve al modo Unix
! 'orden'	Ejcuta dicha orden
close	Cierra conexión con el host remoto y vuelve a ftp
user 'nombre clave'	Cuando ftp sea preguntado mandará esos nombres
cd 'directorio'	Cambia al directorio especificado
cdup	Cambia al directorio inicial del árbol
dir (directorio)(archivo)	Muestra el directorio y archivos seleccionados. Funciona como en el MSX-DOS (recuerda lo de /)
lcd 'directorio' local	Cambia de directorio en el host local (servidor)
ls (directorio)(archivo)	Es como un dir en formato resumido
pwd	Muestra el directorio en el que estamos actualmente
get (arch-remoto(arch-local))	Trae el fichero del ordenador remoto. Funciona como 'copy', pero sin unidades
mget (archivos...)	Trae múltiples archivos
put (archivo local)	Sube un archivo de nuestro ordenador al ftp
mput (archivos...)	Sube archivos al ftp
ascii	Supone que los archivos a traer son de texto
binary	Supone que los archivos a traer son binarios
hash	Activa/desactiva la visualización de cómo se transfieren los ficheros desde el ordenador remoto
prompt	Activa/desactiva la pregunta por transferencias de archivos múltiples
status	Estado actual de las opciones ftp

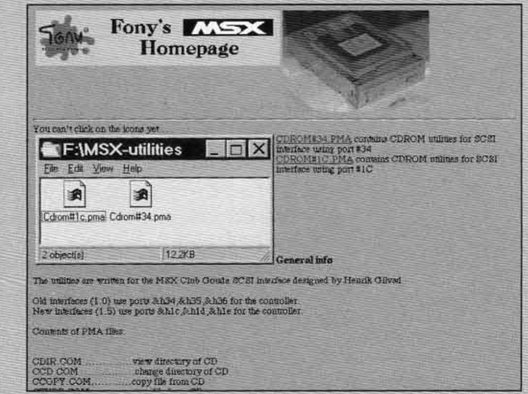
Exceptuando algunos comandos como **rm**, todos los demás se corresponden con los comandos extendidos de MSX-DOS, o sea, en vez de **ren** es **rename**, en vez de **md** es **mkdir**, en vez de **del** es **delete** o **rm**...

Fony's MSX Homepage

IDIOMA: Inglés
http://www.xs4all.nl/~ssfony/

Fony's MSX Homepage ha sido otra de las páginas Web que hemos visitado. Dirigida por Stephan Szarafinski nos encontramos a primera vista con un menú principal en el que nos muestran las últimas novedades así como información de este grupo.





Así, en la sección Games nos encontraremos con un comentario y fotos sobre su primer juego: Eggbert. En la sección MSX Stuff encontraremos información sobre utilidades de CD-ROM, GFX9000, Moonsund... Donde además podremos obtener los ficheros que creamos más oportunos.

Además de todo esto podemos encontrar información sobre las ferias que se celebran en Holanda, como Tilburg o Zandvoort.



En Unix se puede hacer una salida en un fichero cualquiera simplemente indicando tras un comando esto: > **fichero**, que almacenará la información recibida durante la ejecución de un comando. Ejemplo:

ftp> **dir *.txt > dir.txt**

que es similar a lo anterior, pero esto sirve en todo. Nótese que el MSX-DOS2, y en algunos aspectos el MSX-DOS, ofrecen también redirección de salida estándar.

Archie

Muchas veces necesitamos buscar un fichero con determinado nombre o patrón en alguna FTP del mundo, pero a nadie le apetece estar horas y horas buscando en las FTP's un fichero determinado. Para eso existe *Archie*, una utilidad que localiza ficheros en todo el mundo. Con esta utilidad localizar ficheros con la palabra MSX es muy sencillo.

Para utilizar *Archie* podemos usar una conexión *telnet* con algún ordenador *Archie*, o bien usar el cliente *Archie*, casi siempre presente en el servidor. Basta para usarlo escribir el siguiente comando:

archie –(modificador[es]) 'palabra de búsqueda o patrón'

El modificador puede ser ignorado, los modificadores son:

Club Hnostar WWW

IDIOMA: Español e inglés
http://www.ctv.es/USERS/hnostar/

El pasado 5 de Agosto inaugurábamos nuestra página WWW y desde entonces ya se ha actualizado en más de una decena de ocasiones. Actualmente ya la han visitado más de 600 personas por lo que aproximadamente es visitada diariamente por más de 11 personas.

Japanese software

En el club Hnostar puedes conseguir las ultimas novedades de Takeru así como diverso material de segunda mano

TAKERU games

Puzzle 9.64	(¥500)
The Best of Hamajara Night	(¥1200)/tR
MSX Circle Pamphler #3	(¥500)
Hit and Away DX	(¥500)
Dewoman	(¥2.000)/tR
S. T. hero's turbo	(¥600)/tR
S. T. hero's turbo2	(¥1.200)/tR
Flowers (1993-1995)	(¥500)
Window Club	(¥2.500)/tR
Eternal Striker	(¥1.000)
Battle Street	(¥700)/2+/tR
TC Fighter	(¥700)
Action Game Set	(¥500)
Life Plunder	(¥900)
Cross Picture ver.1.00	(¥500)
NV #5	(¥1200)
NV #23 TAKERU	(¥1200)
NV vol.1 AUTUM	(¥1200)
Puzzle of Colors	(¥500)
Sweet	(¥700)
NBX version 3.2	(¥600)/2+/tR

En la página se puede seleccionar el idioma inglés o español, a gusto del usuario. En ella intentamos dar un servicio completo sobre el MSX, informando de las últimas noticias, los nuevos lanzamientos... y podéis estar seguros de que cada vez la iremos mejorando y ampliando en cuanto a contenidos.

A pesar de ser una página Web reciente y con pocos conocimientos del lenguage HTML, hemos intentado ofrecer lo mejor, de fácil lectura y muy fácil de visitar.

Nada más cargar se presenta una imagen donde podemos elegir el idioma deseado. Una vez seleccionado nos encontraremos con el siguiente menú:

• Magazine. En el que promocionamos y damos a conocer nuestra publicación así como los artículos que contiene.

• CD Audio. En el que anunciamos el primer CD musical realizado por el Club Hnostar.

• Hardware. Aquí está disponible una lista sobre los productos que distribuimos y que actualizamos continuamente según la variación de precios. Además tienes la posibilidad de realizar un pedido o pedir más información sobre algún producto.



• Software. Encontrarás la lista de software que distribuimos y los nuevos programas que vayan saliendo.

• Japan. Bajo este menú se encuentra una lista de precios de los nuevos juegos que salen en Takeru para MSX. Además hay otra lista sobre productos de segunda mano que podéis pedir a Japón.

• Miscelany. Es sin duda la página más visitada ya que en ella se encuentran las últimas noticias tanto nacionales como internacionales. Además tú puedes participar enviando artículos, algún anuncio o simplemente algún juego nuevo para darlo a conocer.

Además hay una sección de anuncios para todos los usuarios, una sección de las últimas ferias de MSX, una sección de juegos, en el que podéis ver pantallas a todo color del Sonyc, El Poder Oscuro, Match Maniac, Pumpkin Adventure III (incluida una pequeña animación del juego), Deceptor ... y muchos más que iremos actualizando continuamente.

Esto es todo más o menos resumido de lo que podéis encontraros en nuestra página Web, y os prometemos que la iremos ampliando todavía poco a poco.


hnostar magazines

Contenido Revista 36

o Tilburg' 96. Extenso reportaje de esta importante feria.

o Barcelona' 96. IX encuentro de usuarios.

o MegaSCSI. Analizamos al completo este interface importado directamente desde Japón.

o Japón. Ultimas novedades de este país.

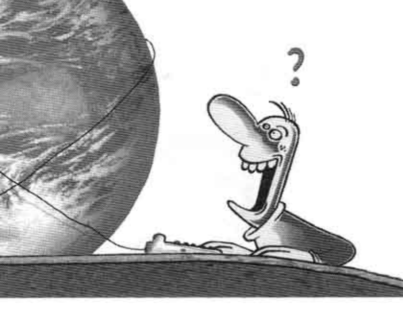
o From Internet. Emulación del MSX Audio FM en el MoonSound, Información técnica Z380, Memman 2.4, WIOS, conectar un monitor VGA al GFX9000

o Hazlo tú mismo: Superimponer y digitalizar con el GFX9000, reparación del teclado Sony F700S, conversor D/A de 8 bits...

o Software: Match Maniac, Magical Labyrinth, Battle Mission II, Project Banshee, Deceptor, Jungle Symphonies...

o Y además: Noticias, MSX Brazilian Team, curso Turbo Pascal, MSX & 8 bits, Mundo MSX, Opinión, El Club Informa, Mercadillo del Usuario

Número 36, Julio 1996
52 páginas
4 páginas a todo color
Formato A4
Impresión offset
Editada en castellano
PRECIO: 1.000 ptas.



internet

-t: clasifica por hora y fecha los ficheros localizados.
-c: busca por sub-cadenas (secuencia dentro de un nombre).
-e: busca patrón exacto (si escribimos *pepe*, buscará *pepe*).
-r: buscar utilizando una expresión regular.
-s: busca por subcadenas, no distingue mayúsculas de minúsculas.
-o'archivo': envía la salida al archivo especificado.
-l: listar un registro por línea.
-m'número': define el máximo de ficheros a localizar con el nombre ese.
-h'dirección': envía la petición al servidor *archie* deseado.
-L: muestra servidores *archie* conocidos por el cliente *Archie*.
-V: informa del estado de búsqueda.

Talk o Chat por Internet

Seguro que resultará apasionante la idea de poder conversar a tiempo real con un usuario de Japón con sólo usar el teclado. Pues Internet lo hace realidad y todo con la utilidad *talk*. Igual que otros servicios de Internet, la utilidad *talk* se usa de la siguiente manera:

talk 'dirección e-mail de la persona con la que queremos conversar'

La dirección puede ser **hnostar@ctv.es**, **Roderik.Muit@ripe.net**, etc. Una cosa que hay que tener clara es que no siempre el usuario tiene por qué estar conectado en ese momento a Internet, ni tampoco tiene por qué

MSX Home Page

IDIOMA: Inglés
http://www.il.ft.hse.nl/MSX

En esta página Web, coordinada por Wiebe Weikamp, podemos encontrar una amplia información sobre el entorno MSX, lo que hace que sea una de las más visitadas.

La pantalla inicial es un menú de selección bastante amplio y en la parte inferior el mismo menú pero en modo texto. Toda esta información se encuentra dividida en los siguientes apartados: Introduction, A Random MSX page, FTP sites, MSX Mailinglist, What's new, Feedback, Newsgroup, Other WEBpages, MSX related textfiles, MSX User Database, Magazines, BBS Hack Track y Software.



En la sección MSX Magazines podemos encontrar comentarios sobre: Chip Chat Online, MCFN Online, Future disk, MSX Web Magazine, MCCM... aunque esta página Web parece que hace tiempo que no se actualiza ya que nunca cambian los artículos. Después de dar vueltas y vueltas viendo esta página Web, pasando por Interlink, acabamos en la página de Philips Electronics N.V.

En definitiva, una página completa y llena de información, aunque deberían actualizarla más a menudo incluyendo más noticias recientes ya que todavía tienen artículos bastante anticuados.

Comandos básicos para IRC

/flush	Desactiva una descarga de lo que sea (nombres de gente...)
/help	Muestra las órdenes disponibles
help'orden'	De esa en especial
/help intro	Nos introduce a IRC
/help newuser	Para novatos
/join 'canal'	Nos une al canal indicado (#foobar p.e.)
/leave 'canal'	Abandona el canal al que estemos conectado
/list	Lista información de todos los canales activos en Internet
/list 'canal'	Muestra información del canal especificado
/list -min n	Muestra canales con al menos '**n**' personas
/list -max n	Muestra canales que como máximo tengan '**n**' personas
/me 'acción'	Muestra esa acción (Ej. /me estoy contento, tengo una ZIP)
/mode * +pi	Realiza privado el canal que has creado o el creado
/msg 'apodo' texto	Envía un texto sólo a la persona con ese apodo
/msg , texto	Envía un texto a la última persona que nos mandó un mensaje privado a nuestro apodo
/msg . texto	Envía el mensaje a la última persona que escribimos en modo privado (sólo lo lee esa persona o personas)
/nick	Muestra nuestro apodo actual
/nick 'apodo' nombre	Cambia nuestro apodo al nombre que especifiquemos
/query apodos	Nuestros mensajes sólo los verán la gente con esos apodos
/query	Desactiva la privacidad de esos mensajes y los ven todos
/quit	Salir de IRC
/set novice off	Permite IRC extendido
/who 'canal'	Muestra quien(es) está(n) en el canal especificado
/who *	Mostrará quién(es) está(n) en el canal activo
/whois apodo	Muestra información sobre la persona que tiene el apodo
/whois *	Información de todos los del canal



apetecerle *chatear* en ese momento; es mejor escribirle antes consultando si en tal momento le apetece conversar.

Si eres tú el que recibes un mensaje de alguien que quiere conversar, verás que te indican que el usuario de "tal dirección" quiere conversar. Basta con que escribas **talk** y su dirección y ya entraréis a conversar.

Cuando hacemos un *talk*, el programa si ve que el usuario que llamamos está conectado, le mandará el aviso cada 10 segundos. Si queremos abortar el mismo, basta con pulsar **CTRL+C** simultáneamente.

La pantalla de *talk* es similar a la pantalla de *chat* con el *sysop* en una BBS corriente: en un lado estás tú, y en el otro de la pantalla el usuario remoto, que se indica con la dirección de cada uno. La edición en esta pantalla es similar a lo que se hace en una BBS :

BS: borra el carácter anterior.
CTRL+C: finaliza la conversación.
CTRL+U: borra una línea completa.
CTRL+W:borra la pantalla completa.

En algunos ordenadores la cosa varía ligeramente, pero no suele ser así. (Consulta caracteres de control de VT-100 o terminales diferentes para saber exactamente las diferencias)

Nota: En algunos servidores también se dispone de la utilidad *ntalk*, que se usa igual que *talk* pero con el comando **ntalk**, un *talk* más evolucionado. No dudes, pregunta al *sysop* sobre el nombre real, a veces solo existe **ntalk**.

Hay comandos para evitar que nos llamen con *talk*:

mesg n: inhibe las llamadas de *talk*, nadie nos molestará.

mesg y: las desinhibe y podremos ser llamados.

Hay un comando en algunos servidores denominado **ytalk**, que permite *chat* múltiple, podrás hablar con varios usuarios a la vez. Y hablando sobre *talk*, llegó IRC...

IRC (Internet Relay Chat)

IRC es uno de los elementos más divertidos de Internet. Imaginad por un momento una reunión permanente de varias personas durante 24 horas al día ininterrumpidamente.

Eso es IRC, lo más apasionante que existe. Un IRC puede tratar sobre cualquier tema (como no, el MSX también). Si conectamos a una de estas conversaciones nos encontraremos como si fuéramos una persona que acaba de entrar a una reunión de usuarios, realmente divertido, y acto seguido como un *multichat* empezaremos a conversar.

Para empezar, algo que os puede dejar alucinados: todos los servidores de Internet tienen el cliente IRC (el *soft* necesario para usar este servicio). Una vez que usemos este servicio podemos crear nosotros mismos un canal (tema o nombre de esa conversación), por ejemplo **#ReuniónMSX**. En cualquier momento algún usuario puede verlo y conectar a ese canal, de ese modo empieza la conversación, a veces llegando a miles de personas (un caos, la verdad). Cada uno de los que se conectan lleva un apodo, es como si de una obra de teatro se tratase, cada uno de los participantes tiene un personaje y él lo representa. Para usarlo, es tan sencillo como todo en Internet:

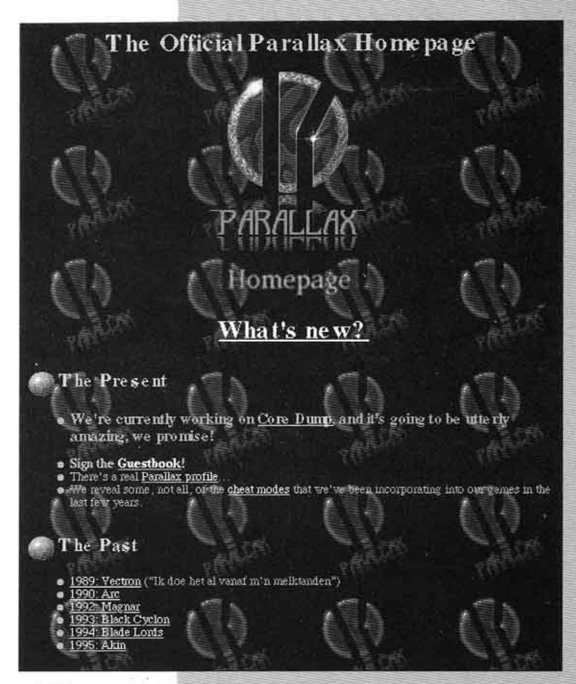
irc 'apodo que queramos usar en IRC'
Ejemplo: **irc snatcher**

Ya en IRC entramos en el modo comandos para poder usar todos los recursos de este servicio. Todas las ordenes IRC empiezan por una barra (/). *[Ver tabla: Comandos disponibles pata IRC]*

Notas: Canal es lo mismo que una conversación. Si escribimos **/join** y el nombre de ese canal no existe en Internet, habremos creado un nuevo canal al que la gente se puede unir. Increíble ¿verdad?, pues esto es sólo el principio de IRC. Conecta y verás lo que es un jaleo a lo grande. Mejor manera de no sentirse solo, imposible.

The Official Parallax Homepage

IDIOMA: Inglés
http://www.stack.urc.tue.nl/~cas/par/index.html

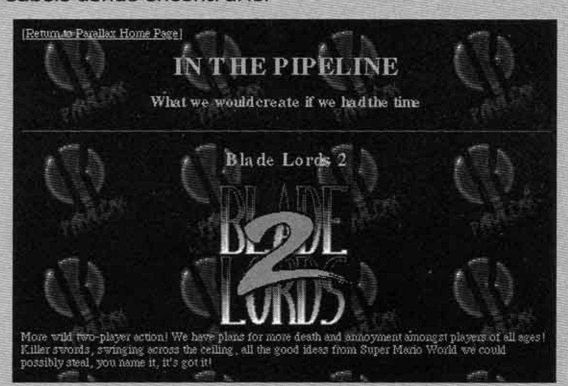


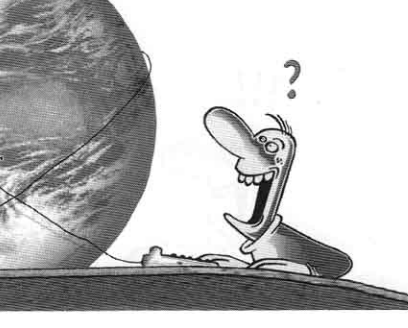
En esta página Web podemos encontrar las últimas noticias y proyectos de este grupo. Como podéis ver en las fotos esta página tiene buenos gráficos en cuanto a presentación, y además cuenta en el menú principal con las secciones: The Present, The Past y The Future, en el que engloban todas sus produciones.

Así, por ejemplo en The Present tenemos el comentario del Core Dump que es el proyecto que están realizando actualmente y que viene a coincidir con la segunda parte del Akin. En The Future nos explican como será el Blade Lords 2 con un breve comentario y características del mismo.

Y, finalmente en The Past, podemos encontar los siguientes juegos: Vectron, Arc, Magnar, Black Cyclon, Blade Lords y Akin.

Si queréis estar informados sobre este grupo, ya sabéis donde encontrarlo.





internet

World Wide Web

Pero, ¿quién no ha oído hablar nunca de esto? Sin duda es la parte más conocida de Internet. La *Web*, la WWW, o como se le quiera llamar, es lo que se denomina el servicio mundial de información. Información y mucho más es lo que se puede conseguir a través de la WWW. Con tan sólo un poco de estudio podremos con el MSX dominar todos los recursos de la WWW, usar el hipertexto y, cómo no, traer imágenes vinculadas a nuestro sistema y verlas posteriormente. Usar la WWW es sencillo, quizás no sea fácil en principio; primero, por la falta de elegancia ya que siempre es más bonito un buen *browser* para ver todo con color, imágenes y sonidos a la vez, y acceder a toda la información con sólo puntear sobre la palabra resaltada. Pero aún así, con el CACIS, y un par de colores podremos acceder a TODA la información, cosa que es lo que importa en realidad y, como además no hay problema en traerse la página *HTM* o *HTML*, podremos posteriormente verlo con un *browser* cualquiera.

Empecemos por lo principal, como hemos hecho hasta ahora. La *Web* es una estructura antagónica a la jerarquización y curiosa, ya que los *links* (término con el que se denomina a los enlaces hipertexto –el hipertexto es obtener más información a través de una palabra resaltada–) pueden ser miles, esparcidos, desordenados, increíblemente divertidos, de todo. Si queréis ver el ejemplo, conectaos con **http://www.yahoo.com/** cuando leáis esto.

Para comenzar basta con escribir :

WWW +RETURN y luego:
go 'URL o página Web'
Ej.: **go http://www.ctv.es/USERS/hnostar/**

Nota: En algunos servidores hay que escribir primero WWW para poder usar estos comandos, por si acaso escríbelo antes.

Para movernos por las páginas *Web* nos encontraremos con que hay que pulsar las teclas cursoras para desplazarse por la página, pero las cursoras del MSX hay que recordar que se manejan como si un joystick fuera (STICK(0)). Para resolver este problema yo investigué sobre cómo usan los PC's sus cursores. Resulta que en los PC's las teclas cursoras usan códigos ASCII de control y por lo tanto hay que hacer memoria: cuando aún los teclados IBM carecían de éstas teclas cursoras, había una tecla (aún existente) llamada *Num lock*, que era para conmutar modo numérico y modo cursoras en el teclado numérico. Esto me hizo pensar en que el MSX probablemente mande esos códigos de esta manera usando el teclado numérico del MSX: **8** (arriba), **4** (izquierda), **6** (derecha), **9** (abajo). Y así fue. Bastante contento me quedé al comprobar que mi teoría era cierta. De todos modos sería mejor el uso de un TSR que convirtiese los códigos de las cursoras a los códigos ASCII de VT-100. No conozco ninguno que realice esta función, pero todo se andará, así que para desplazaros por la *Web* a usar el teclado numérico (el normal creo que vale igual).

Los enlaces hipertexto nos vendrán normalmente precedidos de un número que identifica dicho enlace. Basta con escribir ese número para saltar a él. No olvidéis estos códigos de control:

CTRL+S: Interrumpe el desplazamiento de la pantalla.

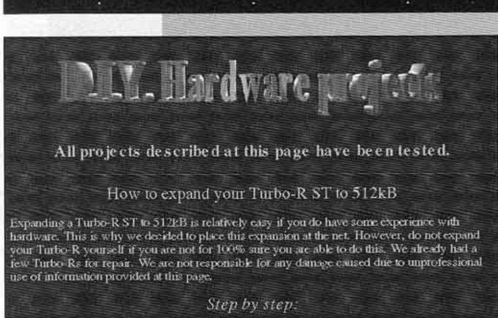
Comandos para usar el WWW

'número'	Salta al enlace indicado en el número
b	Salta al documento anterior que estábamos leyendo antes del actual
bo	Salta al final del documento actual
f 'palabras'	Inicia una búsqueda de documentos con esa(s) palabra(s)
g o **go 'URL'**	Nos desplazamos a dicha página URL.
h	Nos proporciona ayuda sobre las órdenes
ho	Salta al documento "indice" o de inicio
l	Lista los enlaces existentes en el documento actual
m	Salta al manual del visualizador WWW
n	Pasamos al siguiente enlace dentro del documento
p	Pasamos al enlace previo dentro del documento
quit	Salimos del Web
r	Muestra la lista de documentos o webs ya visitadas
r 'número'	Salta al documento de la lista de "ya visitados" con ese número de la lista
RETURN	Muestra la pantalla siguiente del documento actual
t	Va al inicio del documento actual
u	Muestra la pantalla anterior al documento actual
cursoras (4,2,6 y 8)	Para desplazarnos fácilmente por el texto

Sunrise Hardware Service

IDIOMA: Inglés
http://huizen.dds.nl/~msx/





Este importante grupo dirigido por Rob Augusteijn y Tim Brugman también ofrece a los usuarios su catálogo en Internet. Así por ejemplo, nos encontramos con una lista de precios actualizados de sus kits de ampliación, material de segunda mano, consumibles, etc.

Este grupo está especializado en ofrecer un servicio de reparaciones que pueden ser tanto nacionales como internacionales. Ya han arreglado algún ordenador y periféricos de usuarios españoles.

En un apartado de la página también nos explican sus proyectos y como ejemplo nos muestran como ampliar un MSX Turbo R a 512Kb. de RAM. En la página encontraréis todas las condiciones que pone este grupo para las reparaciones y venta de material.

La página en general está bastante bien presentada y es una suerte que esté en inglés.



CTRL+Q: Continúa con el desplazamiento de la pantalla.

[Ver tabla: Comandos para usar el WWW]

Y esto es todo. ¿Qué haces que aún no has conectado?

WAIS

Existe muchísima información en Internet, posiblemente más de la que cabía esperar en un principio. Puede equipararse a la función de un bibliotecario: tú le mandas buscar un documento que contenga tal cosa, tal otra y él la busca y si consigue algo que coincida con lo que buscas te lo entrega. Ese es el objetivo de *Wais*, una herramienta muy ligada al WWW.

Para usar *Wais* deberéis escribir **wais** o **swais**, probad los dos, no todos los servidores tienen el cliente *wais* o viceversa. Una vez en el cliente accederemos a todos los comandos *wais*, son muy sencillos.

[Ver tabla: Comandos Wais]

Con un poco de experiencia aprenderás a usar *Wais* sin problemas, no hay que desesperarse, la primera vez no se suele lograr mucho. Como bien se dice, la práctica hace al maestro y de errores se aprende.

Gopher, Veronica...

Gopher es difícil de definir, no es una cosa ni varias, es lo que uno desea. *Gopher* sirve para poder hacer miles de cosas en Internet: búsqueda de textos, localización de ficheros, FTP... y todo ello con un entorno agradable y con menús muy intuitivos, algo tan sencillo como elegir un menú y se nos desplegará otro. Quizás por ser tan completo y sencillo resulte tan largo de aprender, ya que *Gopher* engloba dos herramientas en su telaraña de servicios: *Veronica* y *Jughead* son sus aliados. Intentaremos aprender algo sobre este servicio que casi no tiene definición.

La idea general de *Gopher* es esta: *Gopher* te deja elegir miles de *Gopher* por todo el mundo. Podemos, por ejemplo, ir al de la Universidad de Standford eligiéndolo en su zona. A partir de ahí disponemos de menús que se seleccionan fácilmente, nos pasan a otros menús, nos muestran textos, artículos y todo lo imaginable, de modo que es sencillo encontrar la información. Lo mejor de todo esto es que lo buscado se puede dejar grabado, enviar a un colega, y que desde *Gopher* podemos estar haciendo *Telnet*, *FTP* o cualquier otra cosa sin enterarnos, así de divertido es este sistema. Veamos cómo usarlo. Como siempre, para acceder al cliente *gopher* se escribe en el Unix:

gopher: así comenzará la sesión Gopher

gopher -b: de esta manera enlazaremos al último *Gopher* que visitamos.

gopher 'dirección gopher' 'port': Así conectamos al *Gopher* especificado con el *port* ese (opcional).

Gopher es tan sencillo que con las cursoras y poco más podemos realizar toda la visita (recordar lo de las cursoras), pero por si acaso y para explotar todos los recursos *Gopher* consultar los comandos. *[Ver tabla: Comandos de Gopher]*

Y esto es sólo el principio. Como dijimos, hay miles de opciones más, pero según vayamos navegando veremos que es sencillo y no hay problemas para usar ninguno de los servicios que presta *Gopher*.

Veroronica y *Jughead* son servicios que se integran en los propios menús *Gopher*, por lo tanto es similar a usar *Gopher*. A veces, sin querer, estaremos usando el servicio *Veronica* sin darnos cuenta. En *Veronica* y *Jughead* no hay reglas fijas, usándose las conocidas expresiones *booleanas* para iniciar búsquedas de palabras menús o lo que sea. Estos operadores se pueden usar: **and**, **or**, **not**, y * detrás de la palabra de búsqueda. Ejemplo:

MSX and MSX-2 or MSX Turbo-R not PC*

Esta expresión es válida (es probable que no de resultado). **?** ofrece ayuda, lógicamente. A investigar se ha dicho...

Comandos GOPHER

Q	Abortar la sesión Gopher
q	Salir de Gopher
?	Muestra el sumario de ayuda
=	Muestra ayuda sobre un elemento
O	Examina y modifica las opciones
Cur.Dcha	Elige menú
Cur.Izq	Regresa al menú previo
Cur.Arriba	Moverse arriba
Cur.Abj	Moverse abajo en la lista
b	Ir a la página previa de la lista
BARRA	Ir a la siguiente página
'número'	Ir al menú ese
/'patrón'	Ir al menú con ese patrón de búsqueda
n	Vuelve a buscar un menú con ese patrón
RETURN	Selecciona el menú donde esté el puntero
u	Menú previo
k o **CTRL+P**	Equivale a cursor arriba
j o **CTRL+N**	Equivale a cursor abajo
>	Va a la página siguiente del menú
<	Va a la página previa del menú
+	Mueve el puntero abajo en un elemento
_	Vuelve a la pág. previa de un menú
s	Guarda la posición donde estamos en gopher (para otras conexiones)
D	Carga uno de los elementos que guardamos con **'s'**
a	Añade el elemento a la lista de menús marcados
A	Añade el menú actual o la busqueda a la lista de marcas
d	Elimina una marca de la lista
v	Salta a la lista de marcas
m	Crea una copia del menú o texto y la envía al que queramos
p	Lista el documento
u	Menú anterior en lista de marcas

Comandos WAIS

h	Muestra ayuda
?	Idéntico a **h**
q	Salir de Wais
cursor abajo	Línea abajo (*)
cursor arriba	Línea arriba
j	Igual que cursor abajo
k	Igual a cursor arriba
CTRL+N	Igual a cursor abajo
CTRL+P	Igual a cursor arriba
'número'	Salta a esa línea
/'patrón'	Salta a la fuente con el patrón especificado
J	Pasar a la siguiente pantalla
K	Pasar a la anterior pantalla
CTRL+D	Igual a **J**
CTRL+U	Igual a **K**
BARRA	Selecciona/no selecciona una fuente de búsqueda
=	Elimina todas las fuentes de documentos seleccionadas
RETURN	(después de seleccionar fuentes) Pregunta nuevas palabras de búsqueda (así introducimos por ejemplo MSX en la búsqueda)
r	Volver a mostrar el resultado de la búsqueda anterior
v	Muestra información técnica sobre una fuente
RETURN	(después de introducir palabras clave) inicia la búsqueda
RETURN	(mientras se ven los resultados de la búsqueda) muestra el texto
w	Preguntar nuevas palabras clave
s	Mostrar pantalla de fuentes
BARRA	Siguiente pantalla
q	Dejar de leer el texto
S	Guarda el texto en un archivo
m	Lo manda por correo e-mail

(*) Recordad lo dicho sobre las teclas cursoras



internet

Busquemos a alguien...

Si por el motivo que sea necesitamos localizar la dirección o lo que sea de alguien sabiendo sólo sus apellidos, podemos hacerlo usando varios servicios que ofrece Internet. Igual se puede hacer con ordenadores, buscar ordenadores ajustados a algo.

1er. método: WHOIS

Se escribe : **whois 'nombre'**

Con el modificador **-h** podemos indicar un servidor whois especial:

whois -h 'servidor whois' 'nombre'
o **'Apellidos, Nombre'**

También se pueden usar nombres y apellidos, pero se deben poner entre comillas para evitar problemas. Un ejemplo válido es este: **whois -h whois.internic.net 'Corrales, Rafael'**

Probablemente recibamos una lista de gente con su dirección y demás según como hayamos solicitado la búsqueda.

2º. método: NETFIND

Una de las mejores utilidades de búsqueda, se debe usar de esta manera:

netfind [-dfmn] 'nombre o apellidos de la persona' 'host o lugar de esa...'

donde **dftm** desactiva el seguimiento de la búsqueda. El nombre o apellidos se pueden indicar como se quiera y el *host,* si se indica, debe ser sin puntos, o sea, alguien que está en **nova.es** se indica con **nova es** en el *netfind*. **CTRL+C** detiene la búsqueda.Un ejemplo válido:

netfind Corrales Madrid o
netfind Pulido nova es

Y hay más metodos de busqueda por *Gopher* y el directorio de 'páginas blancas', por *Knowbot* y *Netfind* haciendo *telnet*, etc., pero con estos nos sobra.

Comandos comunes a las listas

help	Ayuda sobre esa lista
info ?	Información de temas
info'tema'	Información de ese tema (si existe en la lista)
list global	Envía todas las listas de correo existentes
review 'lista'	Envía información sobre la lista especificada
set 'lista' ack	Envía mensaje de confirmación a esa lista
set 'lista' noack	No envía mensaje de confirmación a esa lista
set 'lista' mail	Empieza a mandar mensajes de esa lista
set 'lista' no mail	Deja de mandar mensajes temporalmente de la lista
set 'lista' repro	Envía copias de los propios mensajes a tu e-mail
set 'lista' norepro	No envía copias de los propios mensajes a tu e-mail
subscribe 'lista' 'tu e-mail'	Te suscribe a esa lista
signup 'lista' 'tu e-mail'	Igual que **subscribe**
unsubscribe 'lista' 'tu e-mail'	Te desuscribe de esa lista
signoff 'lista' 'e-mail'	Ídem que **unsubscribe**

Asoc. Amigos del MSX

IDIOMA: Español/Inglés
http://www.intercom.es/msx

Bienvenido a la Pagina de la Asociacion de Amigos del MSX

0000000

English version

Infomac... sobre la Asociación
Coment... 9 Encuent...
Grafico... Concurso
Noticia...

Información sobre la Asociacion

Qué es A.A.M. ?

El acrónimo A.A.M. significan Asociación de Amigos del MSX. Esta es una Asociación sin ánimo de lucro.
Su función principal es promocionar el MSX a través de actividades tales como los Encuentros de Usuarios de Barcelona, que va a celebrar su 10a edición el 2 de Noviembre. Esperamos pronto aumentar sus actividades.

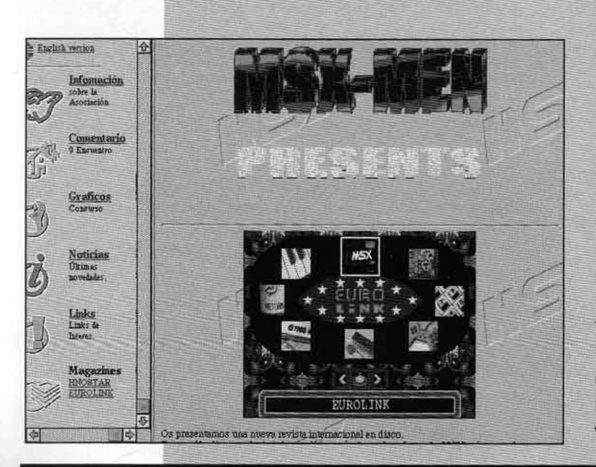
Quién compone la A.A.M. ?

La Asociación esta compuesta por usuarios incondicionales del estándar que, con ganas e ilusion, intentan hacer conocer al MSX. Sus miembros son:

Jose Maria Alonso (Presidente)

Es el jefe interino de todos nosotros. Promociona las actividades de la Asociación en la BBS y en Internet.
El no es parte de ningún grupo de MSX aunque colaboró con NeXuS BBS, y presta su ayuda a EUROLINK, a Club HNOSTAR magazine y a MSX SPIRIT magazine, y a otros grupos en España, así como promocionar las últimas novedades de MSX siendo el distribuidor o no. Así, gracias a él pudimos ver en todos los Encuentros realizados en España auténticos bombazos como Disco Duro SCSI, CD-ROM, ZIP, el expansor de 8 slots, Graphics 9000 el Mega-SCSI y quizás más en un futuro cercano.

Felipe Garcia Martinez (Secretario)



A.A.M. (Asociación Amigos del MSX) acaba de modificar su escructura de la página Web, y como simpre para mejor. Capitaneada por José M. Alonso –presidente del A.A.M. – esta Web ofrece más información sobre nuestro sistema y sobre la organización y proyectos de esta asociación.

En un primer plano nos encontramos con una información detallada de los miembros de esta asociación, y a la izquierda un menú: información sobre la asociación, un artículo sobre el pasado IX encuentro de usuarios en Barcelona, así como el concurso de gráficos que allí se celebró. En noticias comentan los proyectos de Padial, el CD Xtory I, y otras informaciones de interés. Después de los links, nos encontramos con las últimas publicaciones nacionales: Eurolink y Hnostar 36.

Listas de correo

Esto ya es demasiado extenso, por existir miles de listas de correo. Para MSX existe una lista, como es de suponer, y a ella nos suscribiremos para que así os hagais una idea. Las listas de correo mundiales las podéis lograr por correo, *telnet* o *gopher*. Como en todo, las listas tienen ciertos comandos para poder usarlas, que se usan via *e–mail.*

Las listas de correo funcionan de esta manera: alguien decide crear una lista de correo, instala un *software* específico en su ordenador, un disco duro enorme, y avisa que ha instalado una lista nueva a *listserv* y las *news*, de ese modo la dará a conocer. A partir de ahí, la gente puede escribir a esa lista con una simple dirección *e–mail* (como si escribiera un mensaje a alguien) y lo que se reciba ahí se enviará a todos los usuarios que se hayan suscrito a esa lista. Para que sepáis los comandos comunes a las listas aquí los tienes. *[Ver tabla: Comandos comunes a las listas]*

Todos estos comandos suelen estar presentes en los gestores de las listas, en especial puedes suscribirte a cualquier lista mandando mensajes con esos comandos a :

listserv@templevm.bitnet
(este es un ejemplo)

Que quieres suscribirte a la de MSX:

internet



To: **majordomo@stack.urc.tue.nl**
y en el cuerpo del mensaje :
subscribe MSX 'tu e-mail'

Así de sencillo y ya empezarás a recibir mensajes de esa lista y la ayuda.

Y esto fue todo, recomiendo a todos que os hagáis o estudiéis un poco de Unix, que os valdrá la pena, de este modo comprenderéis mucho de lo aquí expuesto. Y aprender Inglés aunque sea para mantener mensajes con otros ya que si no os será imposible usar Internet comprendiendo lo que hacéis.

Os quiero indicar que hay máquinas que haciendo *telnet* ofrecen también servicios como *Archie, Gopher,* etc. Esas son las que os indico a continuación y cómo conectarse. Los comandos en esas máquinas son similares:

ARCHIE
telnet archie.rutgers.edu
identificador de usuario: **archie**

FTP
telnet vm.gmd.de
identificador: **ftp**

GOPHER
telnet gopher.uv.es
identificador: **gopher**

WAIS
telnet info.funet.fi
identificador: **wais**

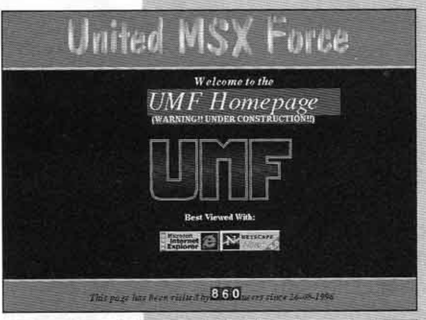
WWW
telnet info.funet.fi
identificador: **www**

Navegador para MSX

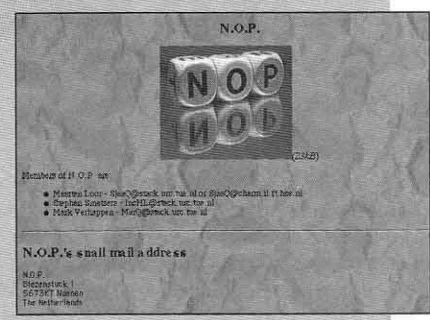
A lo largo de este amplio artículo hemos descrito el procedimiento para conectarse a Internet, pero siempre en modo texto y con liosos comandos Unix, mediante un programa de comunicaciones tipo Cacis, Coms...

Parece ser que algunos programadores de la empresa Telefónica (entre los que se encuentra Leonardo Padial) tienen en proyecto desarrollar un navegador como Netscape, Microsoft Explorer... para Infovía. Aunque en principio el programa sería para PC, posteriormente Leonardo lo adapataría para MSX, aunque sería necesario un buen equipo (bastante memoria RAM, una unidad de almacenamiento de gran velocidad... y, al menos, un MSX2). Pero esto es sólo un proyecto, por lo que no podemos confirmar todavía nada.

Otras páginas WWW de interés



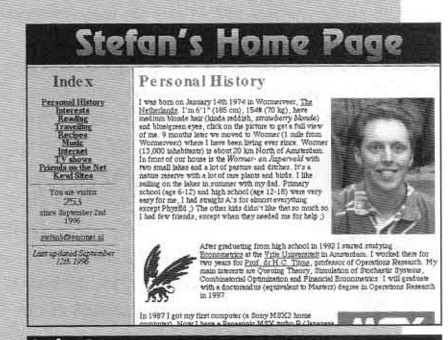
UMF http://www.xs4all.nl/~andersen/umf.htm



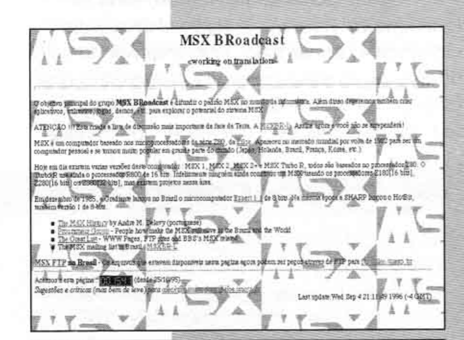
NOP http://www.stack.urc.tue.nl/~marq/n.o.p.html



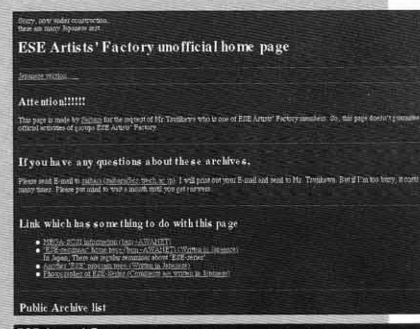
OASIS http://www.xs4all.nl/~tenchi/



Stefan Boer http://www.euronet.nl:80/usars/stefanb/



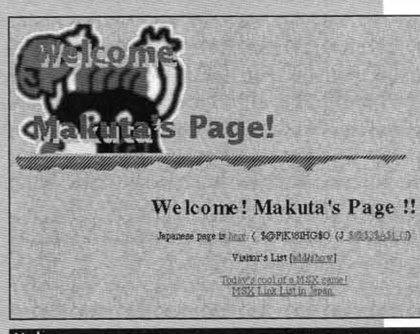
MSX BRoadcast http://www.ibilce.unesp.br/~aleck/MSX/



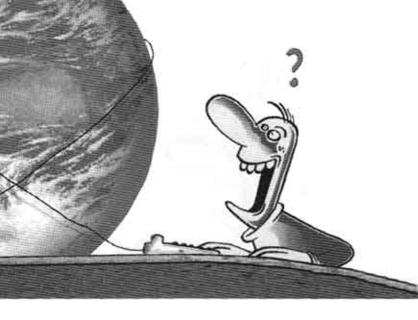
ESE Artists' Factory http://sakai-www.cs.titech.ac.jp/~saibara/msx/ese/



Gigamix http://www.awa.or.jp/home/nf_ban/gigamix/



Makuta http://avenue.tutics.tut.ac.jp/makuta/index-e.html



Internet vía e-mail

En el anterior número ya empezamos a introducirnos en el acceso a Internet vía e–mail con el MSX. Os expliqué brevemente por dónde empezar y ya en este artículo vamos a comenzar a saber utilizar los recursos de Internet vía e–mail y de una manera muy económica. Ya os he explicado cómo acceder "en directo" a Internet usando como medios el CACIS y un servidor que pueda soportar UNIX, usando comandos para navegar de este sistema.

QWK en modo avanzado

Empezaré por dar las nociones del uso del QWK en modo avanzado. Normalmente usamos el correo QWK en simples áreas temáticas de Fidonet, donde el nombre se pone en el *To:*, el tema en el ***Subject:*** y listo. No hay más problema, pero cuando queremos aprovechar realmente las posibilidades del QWK en *Netmail* (direcciones de puntos), ya tenemos que empezar a conocer más este formato. Esto es necesario ya que en casi todas las BBS con acceso a Internet lo hacen mediante un área especial denominada "Netmail del BBS". En esa área deberemos dejar los mensajes para Internet. Normalmente el *sysop* te proporcionará un dirección que es la del servidor que proporciona a la BBS el acceso a Internet. Esta dirección en mi caso es 2:342/3 (Encomix), pero puede ser cualquier otra de otro servidor. El formato *BlueWave* ya tiene un apartado que es ***Adress***, donde se pone esa dirección, pero en el QWK no. ¿Dónde metemos la dirección? Es muy sencillo. Toda dirección Net debe ponerse en el ***Subject*** tras el simbolo de la @. Por ejemplo, supongamos que quiero escribir a Hnostar:

***To:* hnostar@ctv.es** (dirección *e–mail* del que sea)
***Subject:* @2:342/3** (ahí se pone la dirección que os darán del servidor)
***Area:* 6** (o el número de area que os diga el sysop)

Como veis, así no podéis poner un tema al mensaje, pero no es cierto, solo debéis poner en el cuerpo del mensaje lo siguiente:
***Subj:* Akin** (o el tema que prefiráis)

Si en la BBS no precisáis dirección porque el servicio es directo (esto quiere decir que la BBS no ruta los mensajes de desde Fidonet al servidor, sino que llama al servidor directamente) mucho mejor, sólo deberéis indicar en el ***To*** la dirección *e–mail* y en el ***Subject*** el tema. No olvidéis que el QWK sólo acepta un máximo de 25 caracteres en el ***To*** y en el ***Subject***. Si tenéis que escribir a una dirección más extensa, hacedlo en el menú de mensajes de la BBS. Tu BBS debe tenerlo por fuerza.

Usando Archie

Y una vez explicado esto, empezemos a explotar Internet. Ya con esto hemos visto cómo se escribe a una persona cualquiera. Yo lo he hecho a Hnostar, pero puede ser a cualquier persona del mundo, todo es igual que en Fidonet, excepto el área y dirección al que se mandan. Pero Internet no sólo ofrece correo electrónico via *e–mail*, sino que podéis disfrutar de los recursos de esta gran red usando máquinas que hacen los trabajos por ti.

Vamos a empezar por Archie. Archie es una máquina especializada en la búsqueda de ficheros por todas los FTP *Sites* (BBS con ficheros conectadas a Internet) con la palabra de búsqueda que tú indiques. En directo, y con programas como Netscape, esta función se realiza mediante la introducción del patrón de búsqueda. Vía *e–mail* es parecido, sólo que deberéis escribir a Archie. Aquí os proporciono los Archie más rápidos de Internet y los que más uso. Hay muchos más, pero éstos me han parecido mejor:

archie@archie.au
archie@archie.luth.se

Ambos son muy fiables y contestan en cuestión de minutos. Algunos os habréis quedado un poco extrañados y con la pregunta de ¿cómo voy yo a mandar hacer algo a una máquina? Pues es fácil. Las máquinas en Internet usan una serie de instrucciones que se introducen en el mismo cuerpo del mensaje, o en el ***Subject***. Estas instrucciones son simples de usar y muy efectivas.

Archie usa estas:
***Subject:* help**
Si incluís este subject, se os remitirá ayuda

Los dominios de Internet

Una de las primeras cosas que aprendemos de Internet es la forma de identificar a los usuarios: nombres separados por puntos, tanto en direcciones Web, correo electrónico, FTP... Estos nombres en cierta medida nos permiten averiguar a dónde estamos conectados. Todos estos nombres se leen de derecha a izquierda. Por ejemplo, en **www.ctv.es**, la **.es** significa España y casi todos los ordenadores de nuestro país utilizan este sufijo. A continuación, **ctv** indica que estamos conectados a ese servidor, y por último **www** nos indica claramente que estamos dentro de un servidor Web. En general, podemos establecer que de derecha a izquierda los nombres indican país u organización, empresa y ordenador, aunque hay excepciones. En Estados Unidos no se emplea como dominio **.us** ni nada similar, sino que disponen de siete dominios diferentes: **.edu** (instituciones educativas), **.com** (empresas), **org** (organizaciones no comerciales), **.net** (redes privadas conectadas a Internet), **.mil** (redes militares como la del Midcourse Space eXperiment), **.gov** (instituciones del gobierto) y **.uucp** (son todas las redes que previamente no tenían dominio).

Algunos dominios							
.at	Austria	.fr	Francia	.mx	México	.tr	Turquía
.au	Australia	.gr	Grecia	.pl	Polonia	.tw	Taiwan
.be	Bélgica	.ie	Irlanda	.pr	Puerto Rico	.ua	Ucrania
.ca	Canadá	.it	Italia	.pt	Portugal	.uk	Reino Unido
.de	Alemania	.jp	Japón	.ro	Rumanía	.uy	Uruguay
.dk	Dinamarca	.lu	Luxemburgo	.ru	Federación Rusa	.ve	Venezuela
.es	España	.ma	Marruecos	.sa	Arabia Sudí	.yu	Yugoslavia
		.mc	Mónaco	.se	Suecia	.za	Sudáfrica



acerca de Archie y la lista de Archie *servers.*
En el cuerpo del mensaje podeis usar:

help (palabra de ayuda)
Os proporcionará la ayuda sobre la instrucción que sea.
Ejemplo: **help find**

find (palabra, cadena, secuencia)
Busca ficheros que coincidan con esa cadena.
Ejemplo: **find msx**

set search sub
Hace que los ficheros que busque sean todos los que en su cadena tengan la palabra MSX. Por ejemplo, sin esta instrucción Archie buscaría los ficheros "msx.* y *.msx", mientras que con este set buscará cualquier fichero con la secuencia msx en su nombre, "armsx.zip".

set maxhits (número)
Recibiremos el número de ficheros que indiquemos en "número". Si no se expecifica nada son 100. Siempre hay que limitarlo porque en Internet podemos recibir millones de ficheros con esa palabra buscada y nos llevaría horas bajar los ficheros encontrados.

set match_domain (país(es)
Archie realizará la búsqueda solo en los países indicados: **jp** (Japón) o **es** (España) son ejemplos de países. Recordad que el país se indica con dos letras: **uk** (Reino Unido), **fi** (Finlandia)...
Estos son los comandos principales. Hay muchos más que podréis ir obteniendo con **help**, pero con estos ya podéis realizar cualquiera acción y búsqueda de ficheros. Recordad que a las máquinas se les escribe como si escribieras a cualquier dirección. Para entender mejor todo esto, escribiremos a Archie solicitando los ficheros que sean:

To: **archie@archie.au**
Subj: **@2:342/3**
(la dirección de vuestro servidor)
Area: **6**
(O la de Netmail de vuestro BBS, que suele ser un número bajo)

Y en el cuerpo del mensaje se escribiría:

set search sub
(para buscarla como cadena)
set maxhits 150
(máximo 150 ficheros)
set match_domain fr
(buscar sólo en FTP's de Francia)
find bmp
(busca ficheros con la cadena bmp)
find TURBO

Y es muy probable que al terminar os regrese algo así:

Host ftp.ibp.fr (132.227.77.2)
Este número es lo que nos interesa, el host, que es donde buscaremos el fichero y su nombre y directorio.
Last update 17:50 4 Feb 1996
Location: /pub13/pc/x2ftp/msdos/programming/convert
FILE -r--r--r-- 22827 bytes 09:00
7 May 1995 gif2bmp.zip
Este es el nombre de uno de los localizados.

Usando FTP Mail

Ya con Archie nos preguntamos ¿cómo puedo conseguir esos ficheros interesantes que he localizado? Aquí llega otra gran herramienta de Internet: FTP *Mail*. Esta máquina hace por nosotros todo el trabajo de conexión al FTP *Site*. Va al directorio que queremos, capta el fichero, lo comprime y lo *UUencodea* y ya en ese formato (que es código de 7 bits y sirve para transmitir ficheros por Internet via e—mail) lo envía a nuestra dirección en trozos de 25 Kb por mensaje. Luego deberemos unir los cachos en un solo fichero y *UUdecodearlos*. Este proceso lo realiza el *UUdecode/encode*, que ya conseguí para MSX, por lo que ya tengo todas las herramientas.

FTP *Mail* tiene también una serie de instrucciones, similares a las del DOS, por lo que no será problema a los que ya están familiarizados con el MSX-DOS. Los FTP *Mail* más rapidos y seguros son:
ftpmail@census.gov
ftpmail@ftp.luth.se
Y sus instrucciones son:
help Envía la ayuda completa sobre el uso de FTPmail y las instrucciones avanzadas.
open (ftpsite) Conecta con el FTP Site que queremos. La dirección puede ser ftp.funet.fi, por ejemplo, o la del host que nos dé Archie.
cd (directorio) Como en el DOS, este comando cambia de directorio.
dir (directorio) Nos muestra los ficheros contenidos en el directorio. Si se omite el directorio, el actual será listado.
force uuencode Este comando es importante incluirlo, y así los ficheros los mandará en formato UUencodeado. Si es texto no lo indiquéis.
compress Comprime el fichero en formato ZIP. Si es un fichero largo es muy útil.
get (nombre del fichero) Nos traerá el fichero indicado.
mode binary Debemos indicarlo si el fichero a traer sabemos que es binario.
mode ascii Si es un texto, usad este comando antes del get.
quit Desconecta del FTP. Usadlo siempre para no tener problemas con FTP *Mail*.
Pondremos un ejemplo práctico, trayendo el fichero que Archie nos localizó anteriormente:

To: **ftpmail@census.gov**
Subject: **@2:342/3**
Area: **6**

Y en el cuerpo del mensaje:

open ftp.ibp.fr
(conectamos a este FTP Site de Francia)
cd /pub13/pc/x2ftp/msdos /programming/convert
(cambiamos a ese directorio. Fijaros que en FTP *Mail* el símbolo de directorio es /)
force uuencode
(para que lo uuencodee y lo traiga así. No indicamos compress, es una estupidez comprimir algo ya comprimido.)
binary
Y finalmente traemos el fichero:
get gif2bmp.zip
Será *UUencodeado* y como es de 22 Kb llegará en un solo mensaje. Si fuera de más lo partiría en varios mensajes que luego uniríamos con algún procesador de textos. Y luego se decodificarían.
quit
Una vez llegado el mensaje llegaría algo como esto:

begin 644 gif2bmp.zip
M4$L#!'H'!@'.'/6h?18.$-z$""'@ [. . .]

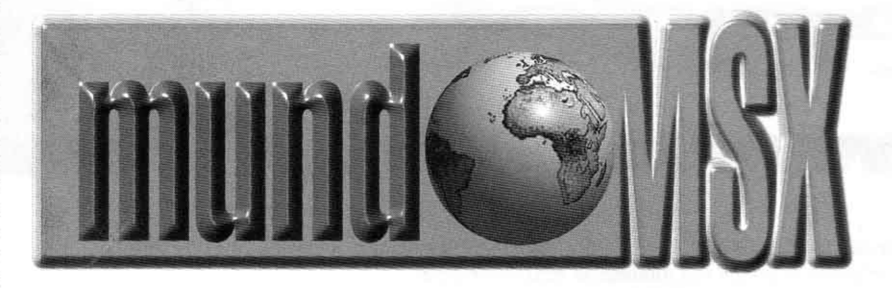
Todo un montón de líneas que están *UUencodeadas*. Empiezan con una **M** y son de la misma longitud. Estas líneas, en caso de venir en varios mensajes, debemos unirlas siempre juntas todas y luego decodificarlas con el UUDECODE.COM.

Para acabar, sólo quiero que aprendáis a distinguir los diferentes tipos de direcciones de Internet, ya que vosotros solo podéis escribir a direcciones *e–mail*:

powerrep@laereas.nova.es
Estas son las direcciones *e–mail*, se distinguen por su **@** característica. Aquí podeis escribir.

http://www.zilog.com
o sólo **www.zilog.com**
Son direcciones de páginas Web. Se obtienen a través de *Waismail*.

ftp://ftp.funet.fi o ftp.funet.fi
Son direcciones de FTP *Sites*, donde podemos obtener los ficheros. Hay miles en todo el mundo.
Estos son los tipos de direcciones. Luego hay subvariantes de todo tipo, que no es momento de tratar.
Espero que os haya resultado interesante. Ya sabéis, nada es imposible, así que empezad por aquí y el mundo será vuestro.



"LA CONVERSIÓN" "A FONDO"

Aquí tenéis la segunda entrega de esta nueva etapa de Mundo MSX. Confío en que os haya gustado el comienzo de esta sección.
Por mi parte, siempre intentaré mantener esta línea, que creo es bastante adecuada e interesante.

Por Juan Miguel Gutiérrez

Como ya comenté anteriormente, serán varias secciones las que irán apareciendo de manera rotativa en la sección. Si bien ya conocéis "Las dos caras de la moneda", esta vez os presento "La conversión".

La conversión

Como deduciréis fácilmente, en este nuevo apartado haré un repaso a las numerosas conversiones de máquinas recreativas que han pasado por nuestro MSX1, tanto las excelentes conversiones niponas como las europeas, de las cuales hay suficientes que son dignas de mención.

Así, quiero estrenar este apartado con un arcade que me trae numerosos recuerdos y al que le guardo un sitio privilegiado en mi softprogramoteca, como si se tratase de un pequeño tesoro de gran valor: **Gyrodine**.

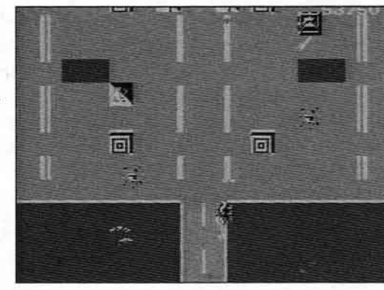
La ficha
Nombre: Gyrodine
Casa: Taito
Formato: ROM
Año conversión:1.986

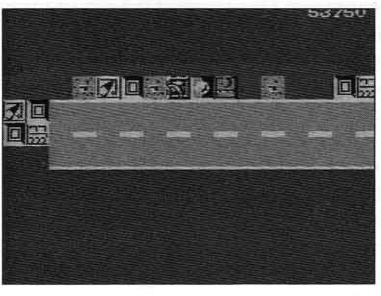
Aunque este arcade lleva ya la friolera de una década pululando por nuestros ordenadores, si no recuerdo mal, su salida a las salas recreativas data de 2 ó 3 años antes. Recuerdo perfectamente la vieja bolera ubicada en un barrio limítrofe del pueblo, convertida ahora en una discoteca con muy mala reputación (pocas cosas cambian para bien). Allí, junto al famoso comecocos, el Galaxian y demás, estaba este arcade, Gyrodine. Era la atracción de la bolera, y sin duda la máquina reina. Siempre había que hacer cola para echar una moneda de 25 ptas. y disfrutar con un arcade que, en comparación con las demás máquinas, rezumaba calidad y "unos aviones muy bien dibujados" como se decía por allí.

En Gyrodine debíamos hacernos cargo de un helicóptero y enfrentarnos a un aluvión de enemigos, entre los cuales existían de varios tipos:

Terrestres: desde tanques, que eran los más numerosos, hasta baterías antiaéreas, cazas de todo tipo, helicópteros –bastante peligrosos los de color rojo– misiles, cazas suicida, dirigibles...

Marítimos: entre los que podías ver submarinos, lanchas y los más peligrosos: enormes portaaviones y destructores.



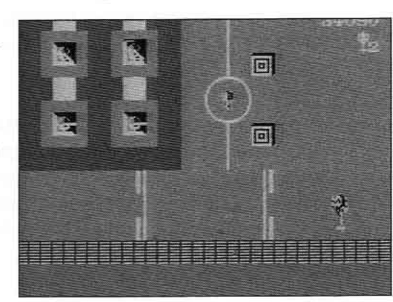


Para defendernos de semejante fauna, el Gyrodine disponía de disparo aéreo, disparo a tierra y misiles autodirigidos, los cuales se accionaban apretando los dos botones de disparo de la máquina (esto de los dos botones era novedad por aquellos días).

Atravesando playas, selvas y complejos militares, Gyrodine se movía con extrema suavidad en un excelente scroll horizontal.

Desafortunadamente, los enemigos también gozaban de esa facilidad para el movimiento, para desesperación del jugador, y es que Gyrodine se hace algo difícil, esquivando a la vez balas y aviones, y no digo nada cuando hacen aparición los portaaviones baleando sin cesar.

Pero no todo son contras. Disparando en las playas y ríos, aparecerán unas sirenas que nos pueden aumentar la velocidad (imprescindible), darnos 10.000 puntos o volvernos indestructibles durante unos segundos. Aún así, Gyrodine es muy duro de pelar y no he visto a nadie llegar al final, muy lejos sí, pero... igual no era ni la mitad del recorrido. Este arcade carece de cualquier clase de melodía, y se nos limita a escuchar el monótono ruido de las aspas y los disparos y explosiones. El juego tiene unas pequeñas sorpresas, como si disparamos a ese animal que aparece en la pantalla, nos saldrán al paso un montón de flamingos.



¿Pero que hay de la conversión? Pues os diré que es una de las más fieles que he visto. Gyrodine tenía un grafismo muy sencillo que fue fácilmente plasmado en nuestro ordenador, con la lógica diferencia de colores, sprites y definición pero muy muy parecida. Hasta los detalles mas insignificantes están plasmados en el cartucho, como el movimiento de los arboles al pasar el helicóptero o los bañistas que hay en las playas, si bien en el arcade disponían de sombrillas, en nuestro MSX tienen que aguantar el sol. Afortunadamente, hasta la gran adicción que generaba Gyrodine está perfectamente plasmada en el cartucho.

A pesar de su dificultad, tanto si eres hábil y avanzas mucho, o no se te da bien y aguantas poco, ten por seguro que el tiempo que dediques a Gyrodine no será en vano y te lo pasarás en grande.

A fondo

Y ya que estoy de presentaciones, aquí tenéis otra más, otra de las secciones que acompañará habitualmente la sección: "A fondo".

Ya sé que no es un título original, pero es el adecuado. Gracias a su logo, el contenido y dirección de este apartado es obvio. Ni más ni menos que profundizar en esos juegos europeos y nipones que han pasado por el MSX. Un comentario extenso, soluciones y, cuando se pueda, mapas, como pudísteis ver con el juego Knight Lore.

Este apartado lo estrena otro juego al que le tengo cariño, me encuentro nostálgico... **Flash Gordon**.

Proveniente de la serie media de Mastertronic, costaba 699 ptas. y su relación calidad-precio era más que aceptable, superior incluso a muchos de esos juegos que costaban 875 y 1200 ptas. Este Flash Gordon escondía un as en la manga, la multicarga. Probablemente fue de los primeros programas MSX en incorporar esta opción, y eso era algo llamativo entonces. A pesar de provenir del Transfer, sus creadores, Icon Design, se habían molestado en incorporar un par de melodías totales en la cabecera del programa. Muy buenas, insisto.

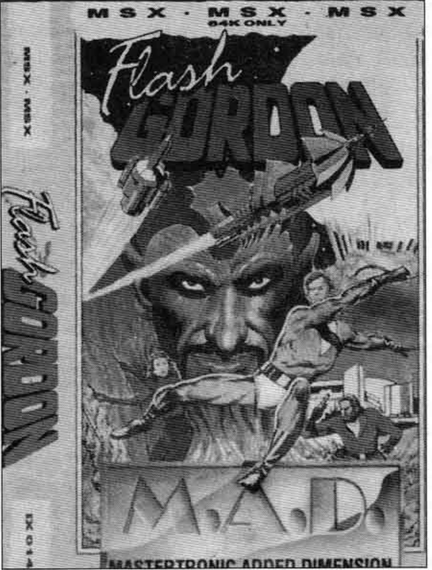
Sobre el juego en si, aquí tenéis unas notas sobre sus 3 cargas o apartados.

1ª carga

Moviéndonos en un laberinto de pantallas, deberemos encontrar la caverna en donde habita el príncipe Barin. Para ello, debemos atravesar una selva poblada de animales hostiles y alguna que otra tribu indígena, amén de los precipicios que habrá que salvar. Armados con una pistola iremos buscando una serie de flechas que nos indicarán que vamos por buen camino. Al principio puede parecer un mapeado complicado, pero nada más lejos de la realidad, es tan fácil que no se merece confeccionar un mapa. Eso sí, hay que darse cuenta de que los caminos son rotativos, si no puedes estar avanzando horas.

Nuestra energía viene representada por un marcador horario que disminuirá con el roce de los enemigos y las caídas a los barrancos.

Existen varios cofres repartidos que nos suministran nueva munición, de todas formas, si nos encontramos sin balas ante un enemigo, podemos hacerle frente golpeándole con patadas, si bien esta acción no es de fiar. Cuando hayas dado unas cuantas vueltas llegarás a la caverna, guardada por una pantera. Deshazte de ella y accederás a la segunda carga.



2ª carga

Aquí nos toca "convencer" al príncipe Barin de que nuestra causa es justa y que debe ayudarnos en nuestra misión. Para ello debemos enfrentarnos en singular combate con el príncipe. Es la parte que más me gusta del juego. Con unos caracteres de buen tamaño lucharemos con Barin. Es de mencionar la gran variedad de golpes que podemos realizar (también nuestro oponente) y casi lo mejor es que son sencillos de realizar. Igual que los Mortal Kombat y compañía que más bien parece que estás jugando al Simon en algunos momentos. La barra de energía se muestra con dos luchadores pugnando con una cuerda, conforme se vaya debilitando uno u otro contendiente, su homónimo en la cuerda cederá terreno ante su adversario, y cuando logre desplazarlo, esto significará que hemos ganado o perdido, depende...

Así, con la caverna de fondo hemos de derrotar a Barin para acceder a la tercera fase. Tras haber vapuleado al príncipe accedemos a otra fase tipo 3D. Con cierto toque a lo Ballblazer, disponemos de una Motojet, la cual guiaremos a través de las minas hasta encontrar a Ming, el cual huye en otra moto.

Disparos, más disparos y al final Ming es alcanzado y derrotado, no sin recordarnos que volverá, aunque no fue así, ya que no apareció segunda parte ni en juego ni en película. Ni Mastertronic ni Dino de Laureentis lo vieron demasiado claro y dejaron a Flash en el fondo de un baúl, y eso que la película no estuvo mal (banda sonora de Queen, buenos escenarios... en fin).

En general el juego es, al menos, adictivo y se deja jugar, quizás demasiado. La incorporación de tres juegos distintos en aquella época, era, al menos, interesante. Si a ello se le suman unos gráficos mediocres, algo de colorido, la música, la jugabilidad, pues sale algo que por lo menos se merece una oportunidad. Yo se la dí en su momento, y no me arrepiento de ello. Y a ti,¿qué te pareció?

MSX & 8bits



Por Juan M. Gutiérrez

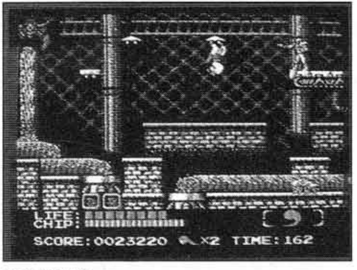
NES Kabuki-Quantum Fighter, Hal Laboratory

Psycho World, Hertz Soft MSX

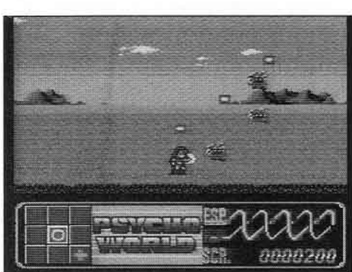


Una entrega más a pesar de que no a todo el mundo le gustan este tipo de artículos y la inclusión de las consolas (en este caso la N.E.S.). Por mi parte, sigo creyendo que no está de más descubrir o saber más acerca de este software que vió la luz cuando el MSX era un auténtico Némesis en Japón.

De todas maneras, esta sección es limitada, y sólo constará de 10 entregas, por lo que poco a poco está llegando a su fin. Espero al menos que siga interesando a algún usuario. La ficha de este mes: Kabuki y Psycho World. Dos juegos muy similares, que combinan el arcade y el elemento plataforma de una manera parecida, por eso están aquí.



Kabuki, NES



Psycho World, MSX

Las tramas

En Kabuki nos cuentan que en el futuro, la defensa de la tierra frente a las amenazas espaciales depende de una gran computadora que controla los sistemas de armamento. Un día, la computadora es invadida por un virus en constante mutación, el cual amenaza con conseguir el control de la computadora y del armamento. Sin otro plan disponible, los técnicos de defensa deciden poner a prueba un invento, el Image Transfer System, el cual transfiere en datos de ordenador todo tipo de vida animada. Así, el coronel Scott es elegido para la misión de anular el virus, su estructura molecular es transformada en datos de ordenador y es enviado al interior de la computadora.

Estas líneas nos pueden hacer recordar la película Tron, en la cual al protagonista le sucede algo parecido. A fin de cuentas, una historia al menos interesante.

En Psycho World, tenemos la barrera del kanji. Aún así, mediante la presentación se deduce que un ente alienígena llega a la Tierra y se adueña de algunos sectores. En una base cercana, la llegada alienígena es descubierta y se decide enviar a una chica a enfrentarse al problema, armada con un ingenio, que gracias a la experiencia puede activar y desplegar diverso armamento y poderes psíquicos. Cada guión en su faceta, no dejan de tener un cierto parecido entre sí.

Los juegos

Ambos tienen un planteamiento y modo de juego muy parejo en muchos puntos.

Tanto en Kabuki como en P. World, nuestros personajes se mueven en un perfecto sistema de scroll de cuatro direcciones, muy suave y perfecto en ambos juegos. En Psycho World, llamó la atención el ver un scroll horizontal tan suave. Estos son los logros de Kabuki: consta de 6 fases, no demasiado largas, y que simulan de una manera muy original el interior de una computadora. Podemos ver decorados un tanto dispares, como corrientes de agua, engranajes, y monstruos incubando. La verdad es que los gráficos de este tipo de juegos de la Nes parecen haber sido programados por una misma persona, o es que tienen muy poca imaginación. Psycho World tiene una gran variedad de escenarios, con un número mayor de fases y todas muy bien ambientadas, pobladas de diversos y numerosos enemigos, cosa que en Kabuki tiene una gran limitación; apenas existen 9 ó 10 tipos de enemigos distintos, y éstos, a su vez, se parecen terriblemente a otros tantos enemigos de otros tantos juegos para Nes.

La Nes tiene una paleta de colores que permite crear cosas interesantes, pero los programadores parece que ignoraron este hecho y se conformaron con dotar de unos tonos demasiado tristes y oscuros, enturbiando la pantalla, y este es un hecho que parecen compartir otras casas que se dedicaron a producir Soft para la Nes. Si echáis un rápido vistazo a nuestro P. World, o si tenéis buena memoria os regalaréis con una buena disposición de color para el juego.

Hay que resaltar que el coronel Scott tiene una mayor movilidad, y además de saltar y agacharse, puede adherirse a las paredes, colgarse en asideros y soltar patadas. (¿No habré visto esto en otro juego de la Nes?).

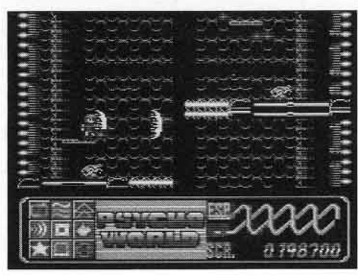
En cuestión sonora, Kabuki no puede competir con la increíble banda sonora del P. World, que cuenta con una variedad y calidad incuestionable.

Aun así, Kabuki tiene algún detalle, como una pequeña demo-prólogo al inicio que nos cuenta la historia, y unas cortas demos, repetitivas en gráficos, que nos ponen al corriente de como va la misión. Las demos que aparecen en P.World, bueno, pues, vosotros ya lo sabéis.

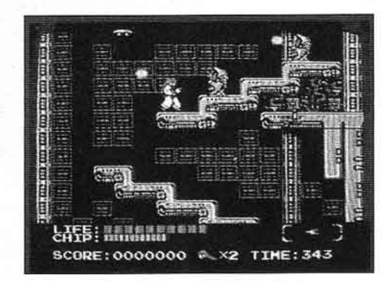
La relación entre adicción y jugabilidad entre ambos juegos también es abismal. Kabuki es demasiado limitado y corto, aunque el poco tiempo que dura una partida te asegura un rato, de al menos, entretenimiento.

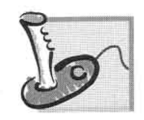
Sobre Psycho World no diré nada sobre este aspecto. Bueno, quizás se me está notando de que es uno de mis juegos favoritos, pero su calidad es innegable y Kabuki poco ha podido hacer contra este grande del MSX.

Una pena, ya que Hal nos tenía acostumbrados a otra cosa en nuestro MSX.



Ambos juegos tienen un planteamiento y modo de juego muy parejos, como se puede ver en estas dos fotos. A la izquierda, Psycho World (MSX), y a la derecha, Kabuki (NES)





Por Angel y Alvaro Tarela



Pumpkin Adventure 3

Como lo prometido es deuda, aquí tenéis la tercera y última parte de cómo terminar este juego. Hemos aprovechado el verano para poder hacer el comentario, sobre todo los mapas, ya que era la única forma de tener el tiempo suficiente para hacerlo

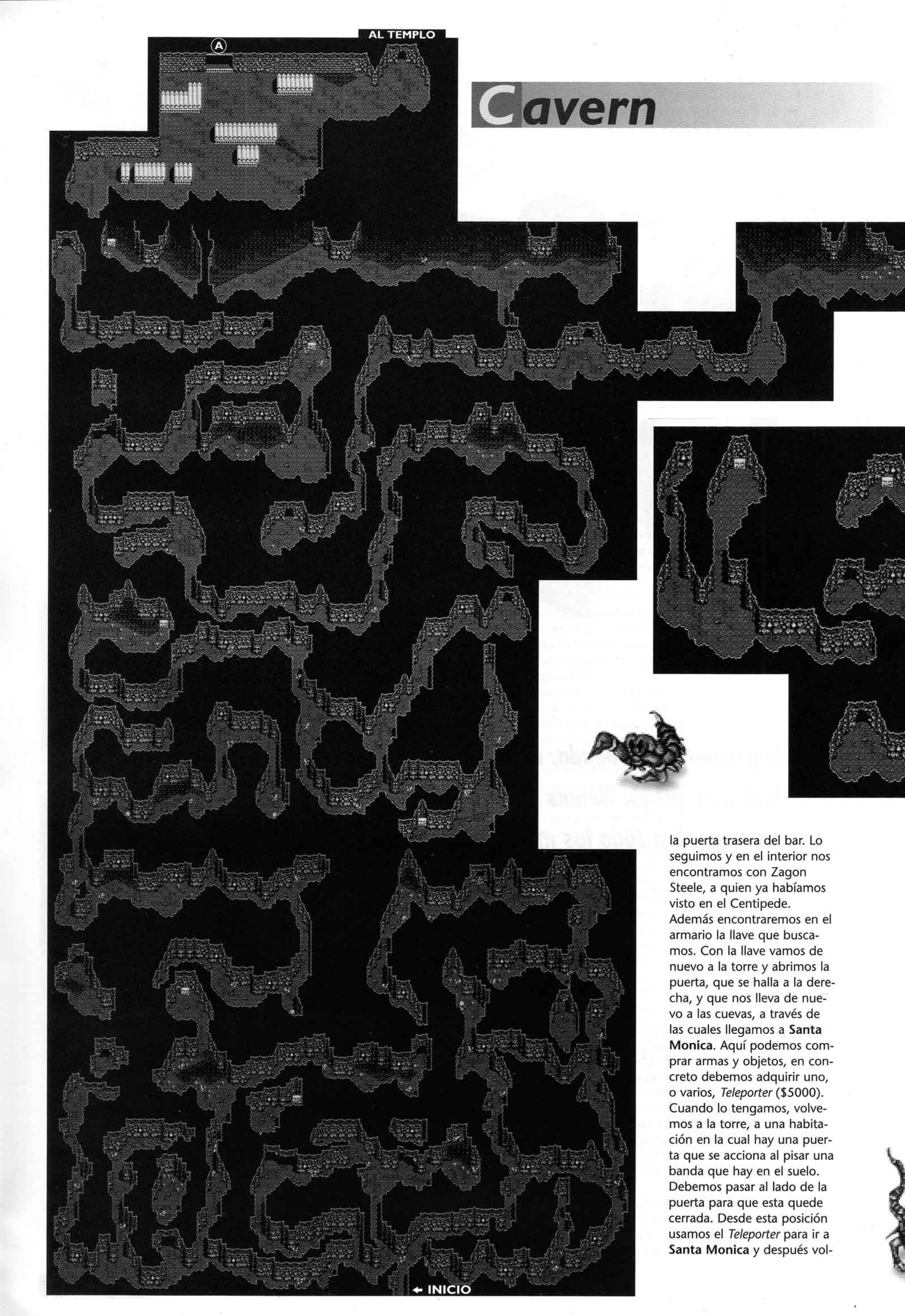
Como en la pasada ocasión los mapas han gustado bastante, esta vez volvemos a publicar más mapas, aunque no todos, sólo hemos puesto los más complicados y que serán útiles a la hora de jugar.

Comenzamos el artículo donde lo habíamos dejado la última vez, es decir, en el inicio de la fase 4.

FASE 4.
THE KATANA LABYRINTH

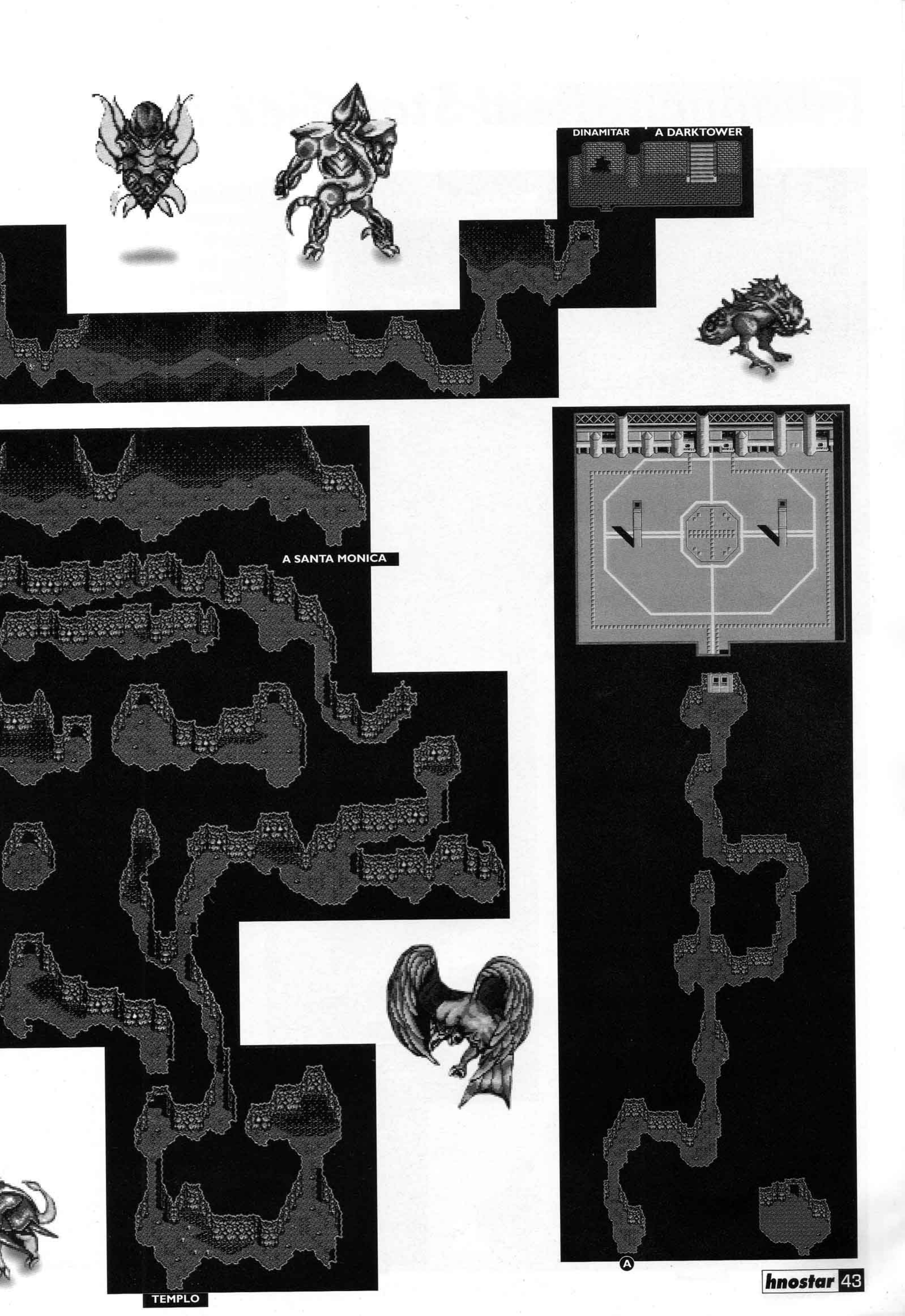
Empezamos en la cueva del Griffith Park, donde debemos buscar un cofre que contiene un espejo (*Mirror*). Cerca del mismo encontraremos una puerta azul y tras ella entramos a una sala donde hay unas grandes bombonas que contienen gas tóxico. Al preguntar a la gente que allí trabaja, nos dicen que debemos encontrar a Joseph Ferrana; éste lo encontraremos fácilmente en una habitación. Al interrogarle nos cuenta que su trabajo es hacer el gas tóxico y además nos abre un pasadizo que nos introduce en el **Temple**.

En el sótano del templo (**Temple cellar**) al que accedemos por unas escaleras, encontramos a dos hombres luchando, aunque uno de ellos logra escapar. El que queda se llama Barry y nos dice que hay una puerta en la torre aunque necesitaremos la *Key Stone* para abrirla. También encontramos en el suelo una caja de cerillas que se ha dejado olvidada el hombre que ha huido, y que tienen el logo del bar **Porkys**. Así que nos dirijimos a dicho lugar (en **Downtown)** y antes de entrar vemos al mismo hombre que se escapa por

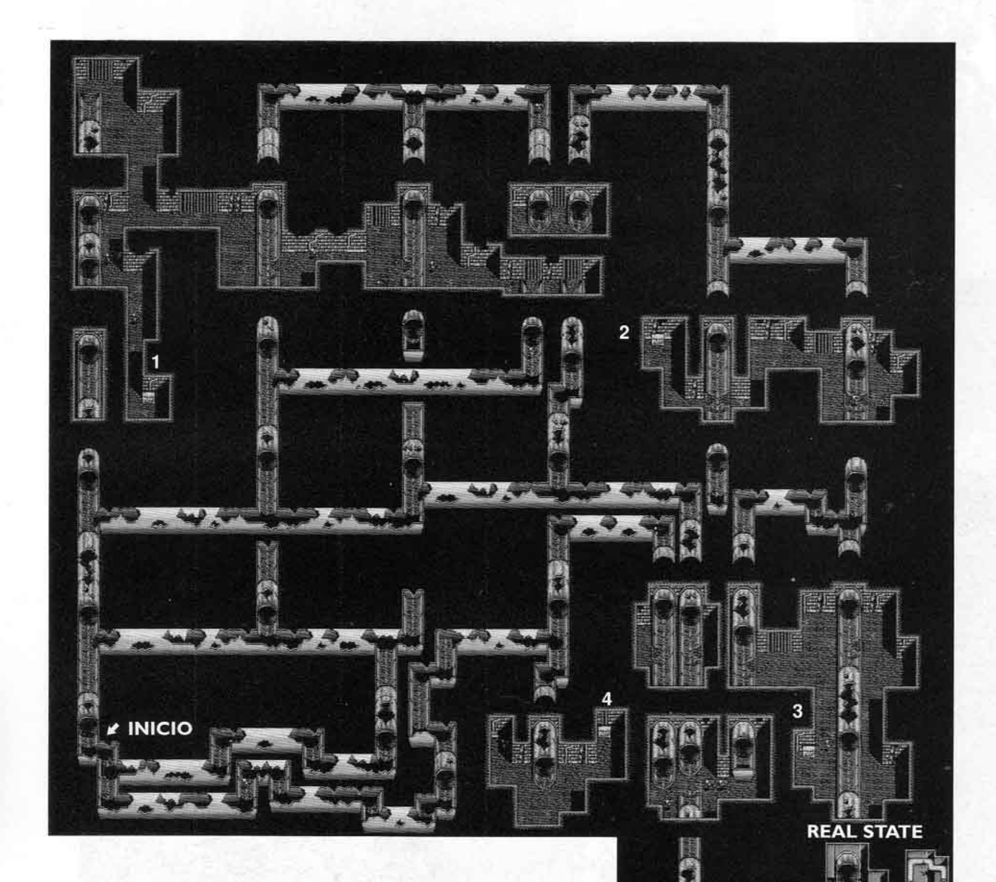


Cavern

la puerta trasera del bar. Lo seguimos y en el interior nos encontramos con Zagon Steele, a quien ya habíamos visto en el Centipede. Además encontraremos en el armario la llave que buscamos. Con la llave vamos de nuevo a la torre y abrimos la puerta, que se halla a la derecha, y que nos lleva de nuevo a las cuevas, a través de las cuales llegamos a **Santa Monica**. Aquí podemos comprar armas y objetos, en concreto debemos adquirir uno, o varios, *Teleporter* ($5000). Cuando lo tengamos, volvemos a la torre, a una habitación en la cual hay una puerta que se acciona al pisar una banda que hay en el suelo. Debemos pasar al lado de la puerta para que esta quede cerrada. Desde esta posición usamos el *Teleporter* para ir a **Santa Monica** y después vol-


DINAMITAR
A DARKTOWER
A SANTA MONICA
TEMPLO
A

Channels, Real State



1 Energy Shield XA
2 Area Scanner
3 Teleporter
4 Enemy Stop
5 Area Scanner
6 AIDS Virus
7 Area Scanner
8 Steel Sword

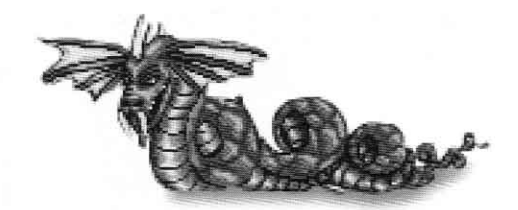
vemos a la misma habitación, con la diferencia de que ahora al pisar la banda del suelo la puerta se abrirá. Esta puerta nos da acceso al **Katana Labyrinth**. En este laberinto te puedes volver loco ya que las pantallas se repiten y al volver a la pantalla anterior ésta ya ha cambiado. La solución a este laberinto es la siguiente, empezando por la pantalla del principio: izquierda, abajo, izquierda, derecha, izquierda, abajo, abajo, abajo, arriba, abajo, izquerda, abajo, izquierda, arriba, arriba. En la puerta del final nos enfrentaremos a Hexademon, que está protegiendo una llave, la *Pool Key*, que nos permitirá entrar en **Lake Paho**. Además aquí también perderemos el *Sodom Watch*, que ya no podremos usar más. En el cofre encontraremos la otra *Divine Gem* y un *Teleporter*.

FASE 5. DEADLY OMEN-SECRET OF THE DIVINE GEMS

Como ya no tenemos el *Sodom Watch*, podemos usar el *Teleporter* para ir a hablar con el jefe. Depués iremos al **Lake Paho**, un edificio blanco que se encuentra en **Hollywood South** (deber ir a través de **Hollywood North** y el **Centipede**). Con la llave tendremos acceso a la piscina a al cual bajaremos usando el traje de buzo. Dentro de ella, a la izquierda, encontraremos un botón que hará vaciar la piscina aunque nosotros también seremos arrastrados por la corriente y caeremos en los **Channels**.

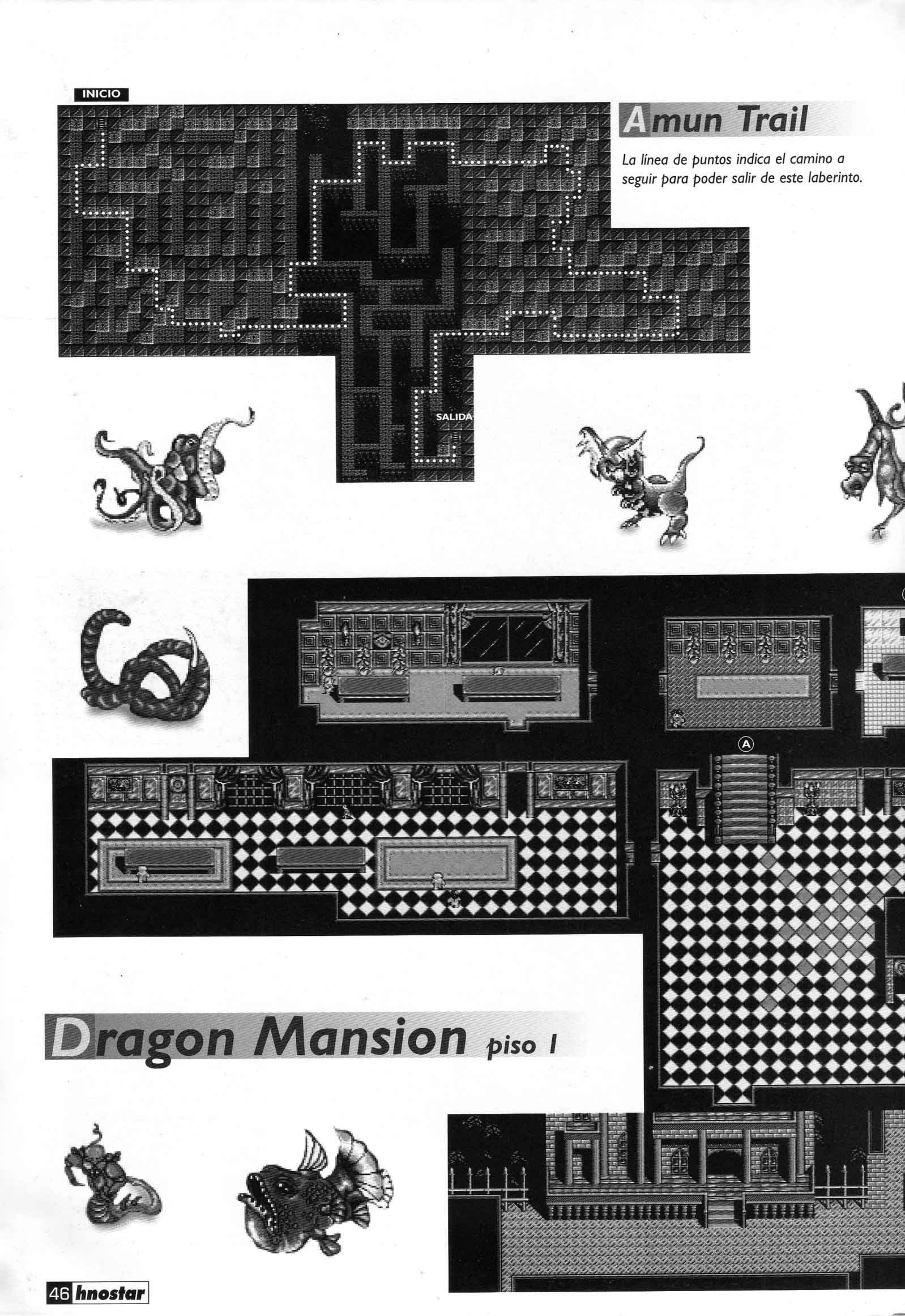
Yendo por los canales llegaremos al **Real State**, que es el único lugar que tenemos para salir de os canales. Aquí localizaremos el ascensor que nos lleva al **Basement**; salimos del **Real State**

Heaven Shrine



1 Reanimation Kit
2 Aura Drug 2000
3 Linguist Ring
4 Heal Drug 2000
5 Paint Bomb
6 Partizan

4
2
3
5
A AMUN TRAIL
1
6
INICIO



Amun Trail

La línea de puntos indica el camino a seguir para poder salir de este laberinto.

Dragon Mansion piso I

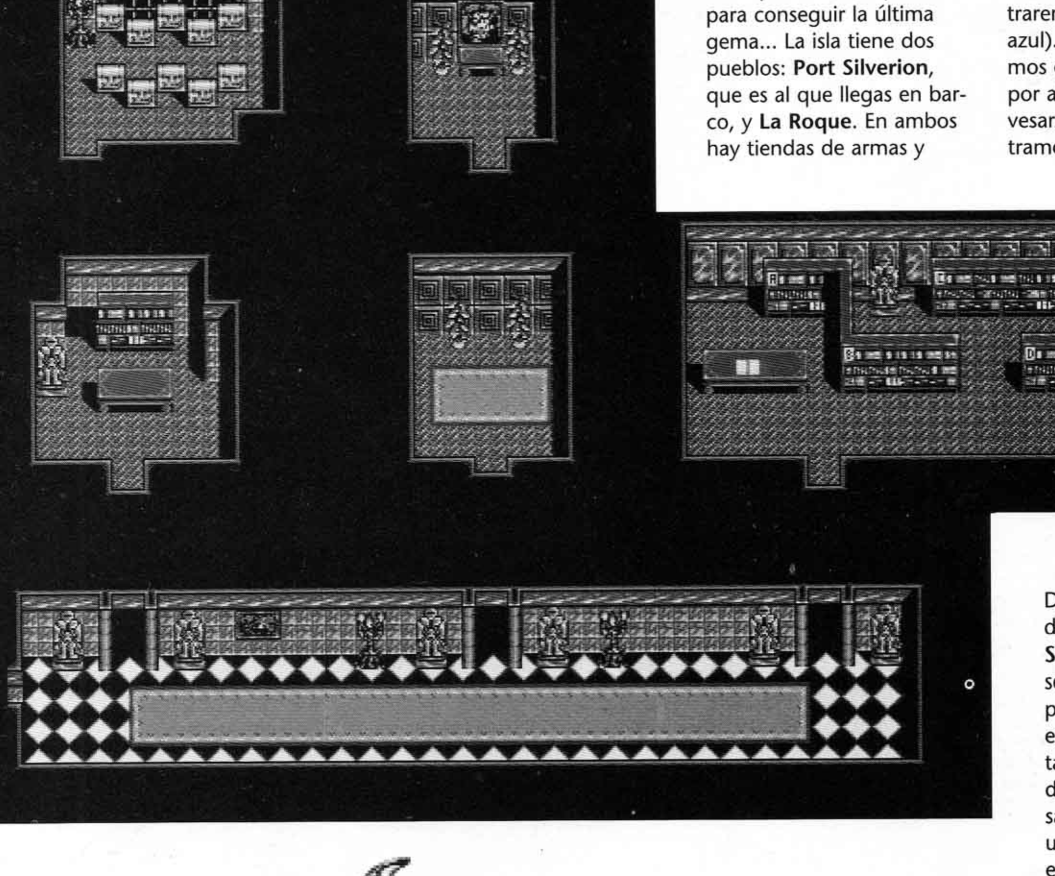
y volvemos otra vez a la piscina ya que al lado del botón hay una puerta tras la cual encontraremos otra *Divine Gem*. Vamos a llevársela al jefe aunque antes de entrar en el **Sodom HQ**, vemos que en la habitación en la cual está el botón que abre el pasadizo secreto al Sodom, hay una trampilla que está abierta. Nos metemos por ella y llagamos al sótano del **Sodom HQ**. Recorremos el sótano hasta topanos con dos sospechosos quienes están tramando algo contra el cuartel general y capturamos a Zagon. Pero la trampilla por la que hemos bajado está cerrada así que nos tenemos que meter por los canales para poder salir, ya que tampoco podremos usar el *Teleporter*. Al llegar al **Real State** nos enfrentaremos a un enemigo. Logramos salir y vamos al **Sodom HQ** a interrogar al prisionero. El jefe nos presenta al líder de una secta que nos cuenta una larga historia sobre unas gemas que han sido robadas de los santuarios. Vamos a interrogar a Zagon y éste nos dice que podremos encontrar las gemas en la **Esirnus Island**, a la cual podremos llegar en barco gracias a la ayuda de un capitán que está en **San Pedro Harbour**. Pero antes de nada iremos a dormir un poco y durante la noche escucharemos unos ruidos extraños... (más adelante comprenderás qué han sido esos ruidos).

FASE 6.
THE 5 SHRINES OF ESIRNUS

A la mañana siguiente, el jefe nos informa más sobre las gemas que vamos a buscar. Vamos a **San Pedro Harbour** y llegamos a la **Esirnus Island**. Aquí tendrás que sudar un poco para conseguir la última gema... La isla tiene dos pueblos: **Port Silverion**, que es al que llegas en barco, y **La Roque**. En ambos hay tiendas de armas y objetos. Además en el medio de la isla hay una entrada a una especie de metro, el Mainland, que nos lleva a San Pedro Harbour y es el único modo que tenemos para entrar o salir de la isla. A lo largo de la isla están distribuidos los 5 santuarios: **Wind**, **Fire**, **Earth**, **Water** y **Heaven**.

Lo primero que debes hacer es ir a **La Roque**. Allí encontrarás una posada en la cual podrás descansar hablando con el posadero. Además, en el piso superior de la posada encontraremos unos magos que están borrachos. Hay que intentar hablar con ellos repetidas veces. No vamos a sacarles nada, así que tras varios intentos hablamos con el posadero, quien nos cuenta que podemos pedir ayuda a Mary, la nieta de uno de los magos, y que encontraremos en una casa de **Port Silverion**. Con su ayuda lograremos entrar en razón a los magos y éstos nos dan información muy interesante, destacando que para acceder al **Goraya Fortress** necesitamos un poder especial, el de la teletransportación. Después de esto nos dará una *llave negra* que nos permitirá abrir las puertas de los santuarios.

Vamos al **Fire Shrine** en donde a pocos pasos encontraremos la *Cristal Key* (llave azul). También nos encontramos con un lago de lava que por ahora no podremos atravesar. Hacia la derecha encontramos la *Wind Crosier*.



Después de recoger estas dos cosas vamos al **Wind Shrine** en donde, teniendo seleccionado el espejo, podremos atravesar los espejos que nos transportarán a distintos lugares del santuario. Para atravesar las puertas cerradas usamos la *Cristal Key*. En este santuario debemos coger la *Amun´s Torch*, una antorcha. Con estos objetos en nuestro poder vamos al **Heaven Shrine**. Aquí veremos un altar en el cual hay una inscripción que dice que la combinación de los cuatro elementos principales nos abrirá la puerta del cielo. Buscando por este santuario localizaremos unas escaleras que nos llevan hasta **Amun Trail**, en donde podremos ver algo usando la antorcha. Pasando a través del laberinto llegamos a la estatua de Amun, el dios del viento. Si le damos la *Wind Crosier* nos dice que las puer-

tas y los espejos se intercambiarán. Debemos dejarle la cruz en su mano y volver al *Wind Shrine*, en donde podremos coger el primer elemento, el *Wind Element*. En el mismo cofre encontramos la *Earth Key*, que nos permitirá entrar en el **Earth Shrine**, en donde podremos coger el *Earth Element* y la *Agni Statue*. Recordando lo que nos habían dicho en el pueblo sobre que Agni era el dios del fuego, volvemos al **Fire Shrine** y usamos la *Agni Statue* en el lago de lava, con lo cual podremos cruzarlo y coger el *Water Sceptre* y la *Aglibol Image*. Tras la puerta, y protegido por una pantera, se halla el *Fire Element*.

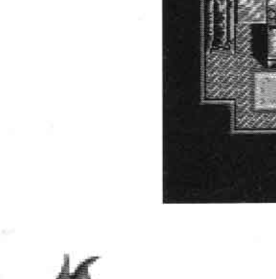
Volvemos a la posada de **La Roque** para hablar con los magos. Uno de los magos nos vende magia y ya podremos adquirir el *Teleporter*, por $150.000, que sólo podrá llevar el Bishop. Ahora ya podremos usar esta magia para viajar de santuario en santuario y además nos permitirá ir de un sitio a otro rápidamente a lo largo de todo el juego.

Con la **Earth Key** podemos entrar en el *Water Shrine*. Aquí no podrás huir de los enemigos, así que puedes hacer uso del *Enemy Stop*. En la zona superior encontraremos la cabeza de una estatua. Al entrar por la boca nos devolverá a la misma habitación, a no ser que tengamos seleccionada la *Water Sceptre*, con lo cual podremos llegar a otra habitación donde cogeremos el *Water Element*, además de la *Yarhibol Image*.

Como ya tenemos los cuatro elementos y las dos figuras, vamos a preguntarles a los magos, quienes nos dicen que debemos ir al altar, que se encuentra en el **Heaven Shrine**. Además parecen interesarse por nuestro espejo y dicen que podrían conseguir uno igual.

Pues vayamos al **Heaven Shrine** y coloquemos las dos figuras en el altar, con lo cual se levantarán dos columnas. En ellas debemos colocar los cuatro elementos en el orden correcto: *Fire* en el noroeste, *Earth* en el suroeste, *Water* en el sureste y *Wind* en el noreste. Una vez colocados volvemos al altar a pulsar un botón y se nos abrirá una puerta tras la cual podremos coger el **Heaven Element** y así ya tendremos los cinco símbolos. Accionamos de nuevo el botón del altar para poder coger los cuatro elementos de las columnas, así como las dos figuras del altar. Regresamos a la posada de **La Roque** a hablar con los magos. Después de dejarles los cinco elementos vamos a la entrada del **Goraya Fortress** donde nos están esperando los magos que nos romperán la "barrera" y podremos teletransportarnos al otro lado. En la primera pantalla del **Goraya** hay dibujado un gráfico con unos símbolos, los cuales están sobre las puertas que hay en el castillo. Debemos entrar por las puertas siguiendo el orden correcto de los símbolos que marca el dibujo, en el sentido contrario a las agujas del reloj empezando por el símbolo de la puerta de la derecha. El orden en que debes recorrer las puertas es: derecha, derecha, izquierda, derecha, izquierda, izquierda, derecha y centro. Si lo has hecho bien llegarás a un cofre que contiene la *Divine Gem*. También recibiremos una visita inesperada...

Para salir de este lugar usamos la magia *Teleporter* para ir directamente al **Sodom HQ** en donde continúa esperando el líder de la secta. Además Sean nos empezará a contar una historia de su pasado, pero como ya estamos agotados vamos a dormir. A la mañana siguiente descubrimos algo horrible: han asesinado a Sean. Melissa aparece, ya recuperada, y nos dice que quizás un amigo suyo, Harry, nos puede ayudar. Encontraremos a Harry en la tienda de **Wilmington South**.

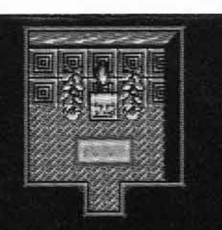


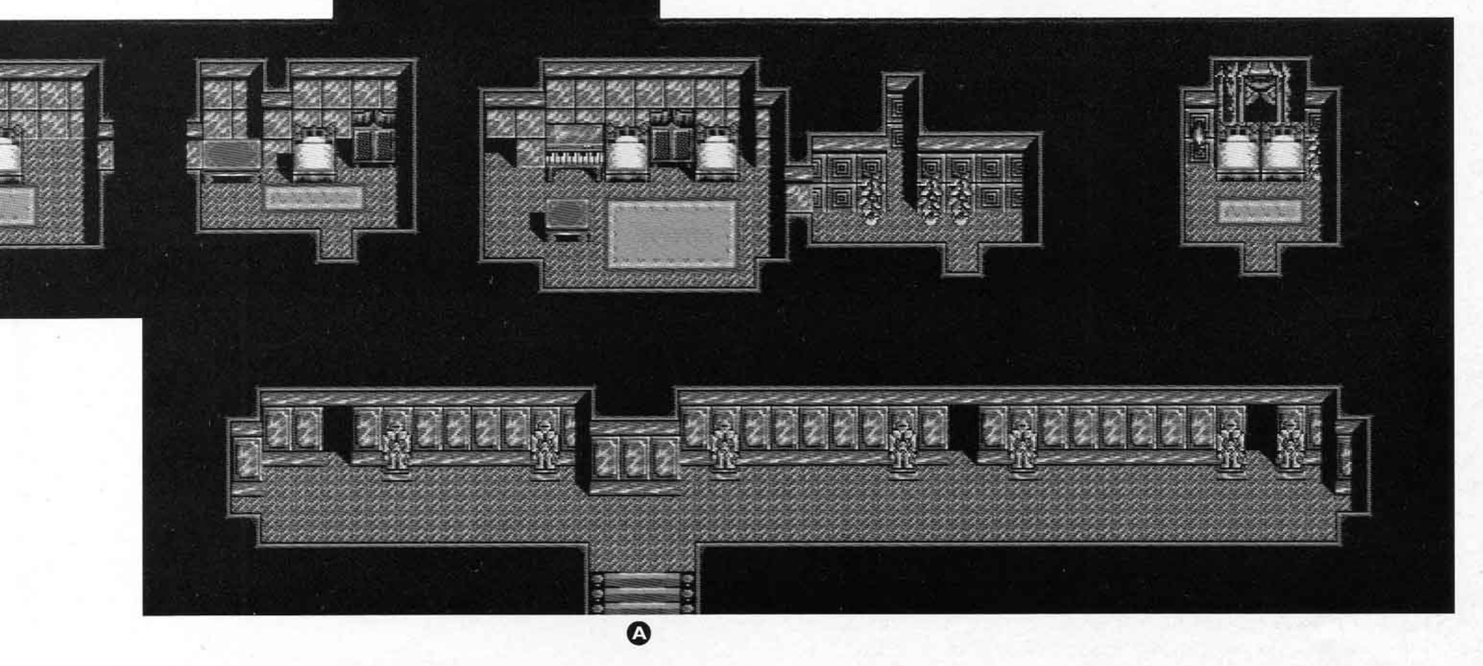


AL GARDEN

SILVER CROSS

Dragon Mansion *piso 2*





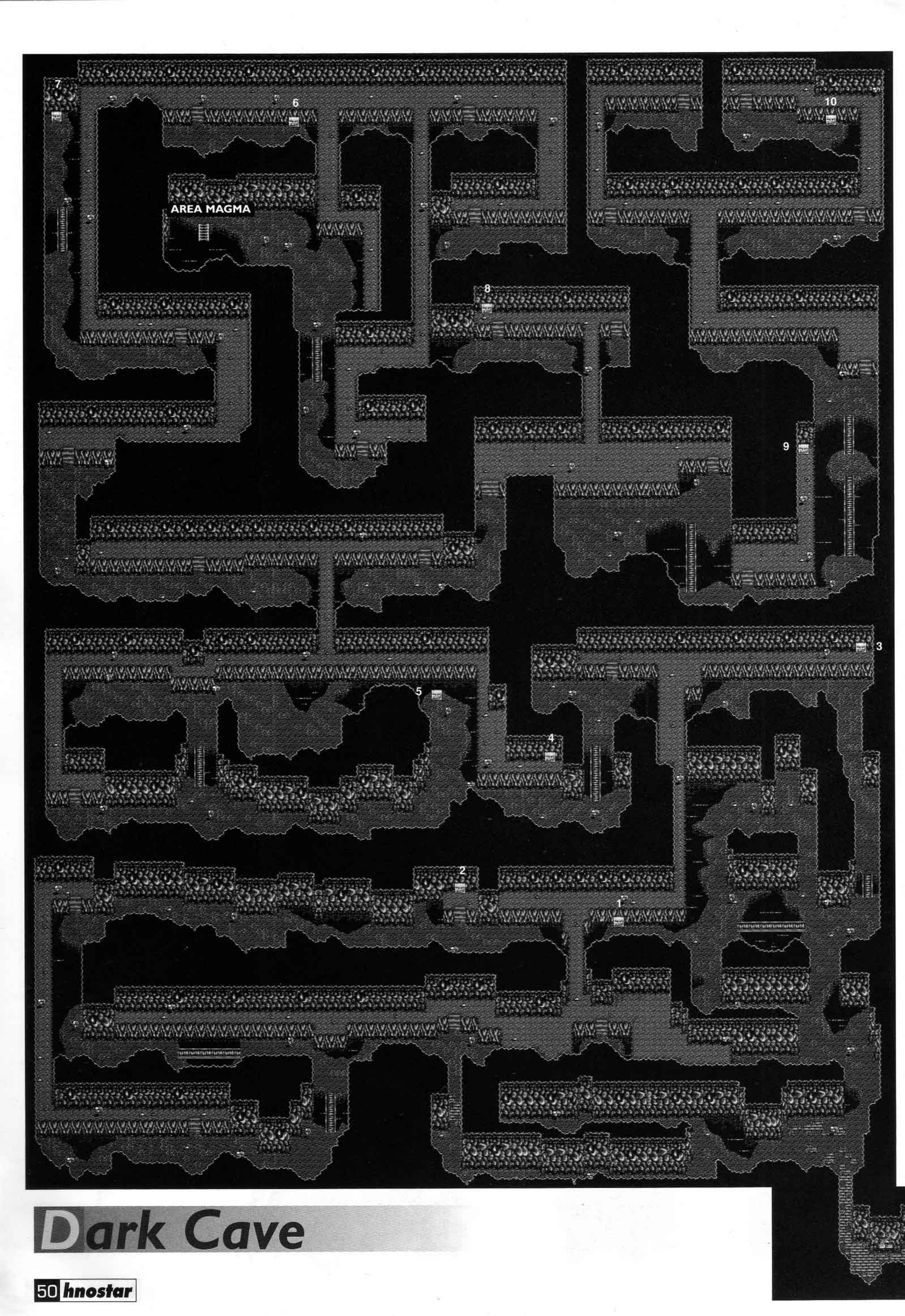
A

Cellar Mansion

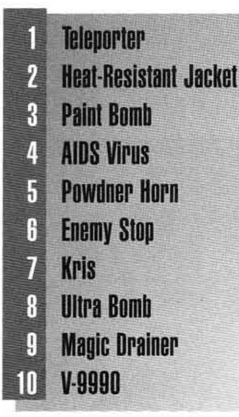
B

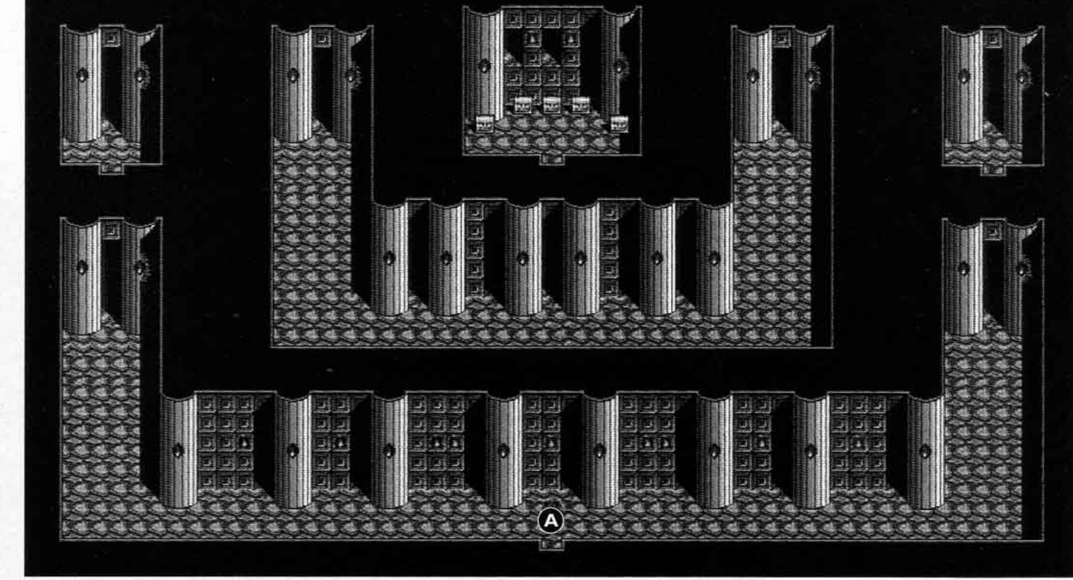
C

D



Dark Cave





Atlanta Room



FASE 7. THE EYE OF THE DRAGON

En la tienda Melissa le da la contraseña al dependiente y podremos pasar por la pequeña puerta de la derecha y arriba encontraremos a Harry. Tras conversar un poco, le ponemos al tanto del gas tóxico de las cuevas y nos dice que mandará a varios de sus hombres a investigar. Para poder ayudarnos, Harry nos pide nuestra ayuda para conseguir un objeto mágico, el *Eye of the Dragon*, que se encuentra en la **Dragon Mansion**. Dicha mansión la localizaremos si vamos a la parte superior de este refugio y atravesamos un pequeño laberinto. Así, llegamos a **Beverly Hills**. Aquí debemos hablar con la gente, en especial con alguien que nos dice algo sobre un pozo que se haya en el jardín de la mansión.

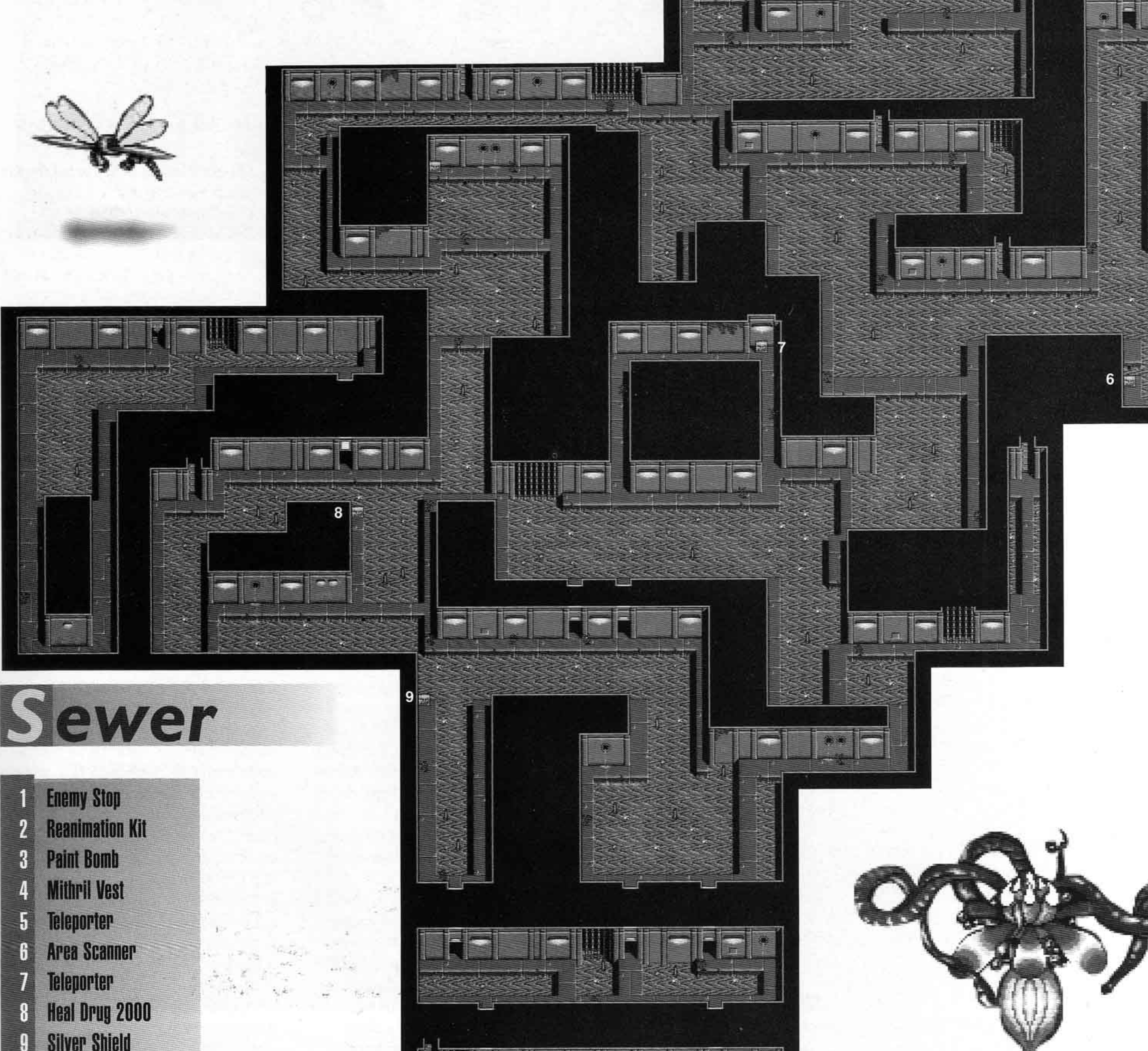
Tras esto entramos en la mansión. A la derecha hay un pasillo; en la puerta del centro hay una habitación que oculta un pasadizo que nos lleva a una estatua en la que leemos que debemos sacrificar al gran Oráculo la *Gold* y *Silver Crosses*, que se hayan en la casa. Primero iremos a la habitación de la izquierda donde hay una estatua que tocaremos. Tras esto, miramos en la estantería de la misma habitacciónn donde recogemos un objeto que ponemos a la estatua con lo cual se abre una puerta secreta que esconde una habitación llena de cofres, y dentro de uno de ellos cogeremos la *Gold Cross*, que le llevaremos al Oráculo. Este nos dirá que debemos consultar el *Viejo Testamento*, así que vamos a la biblioteca de la habitación de la derecha, y miramos en la estantería E (sección de Religión). Más o menos en el centro de la estantería localizamos un botón que nos abre un pasadizo que va a dar al sótano de la mansión. Subiendo por una escalera del sótano llegaremos al jardín de la casa en donde hay un pozo. Descenderemos por él usando el traje de buzo y por el interior hay una puerta que lleva de nuevo al **Cellar**. En la pantalla de la izquierda cogeremos la *Silver Cross* entre dos candelabros. Con ella en nuestro poder regresamos al Oráculo (lo haremos por la puerta del **Cellar** que nos lleva al guardaropero de la mansión).

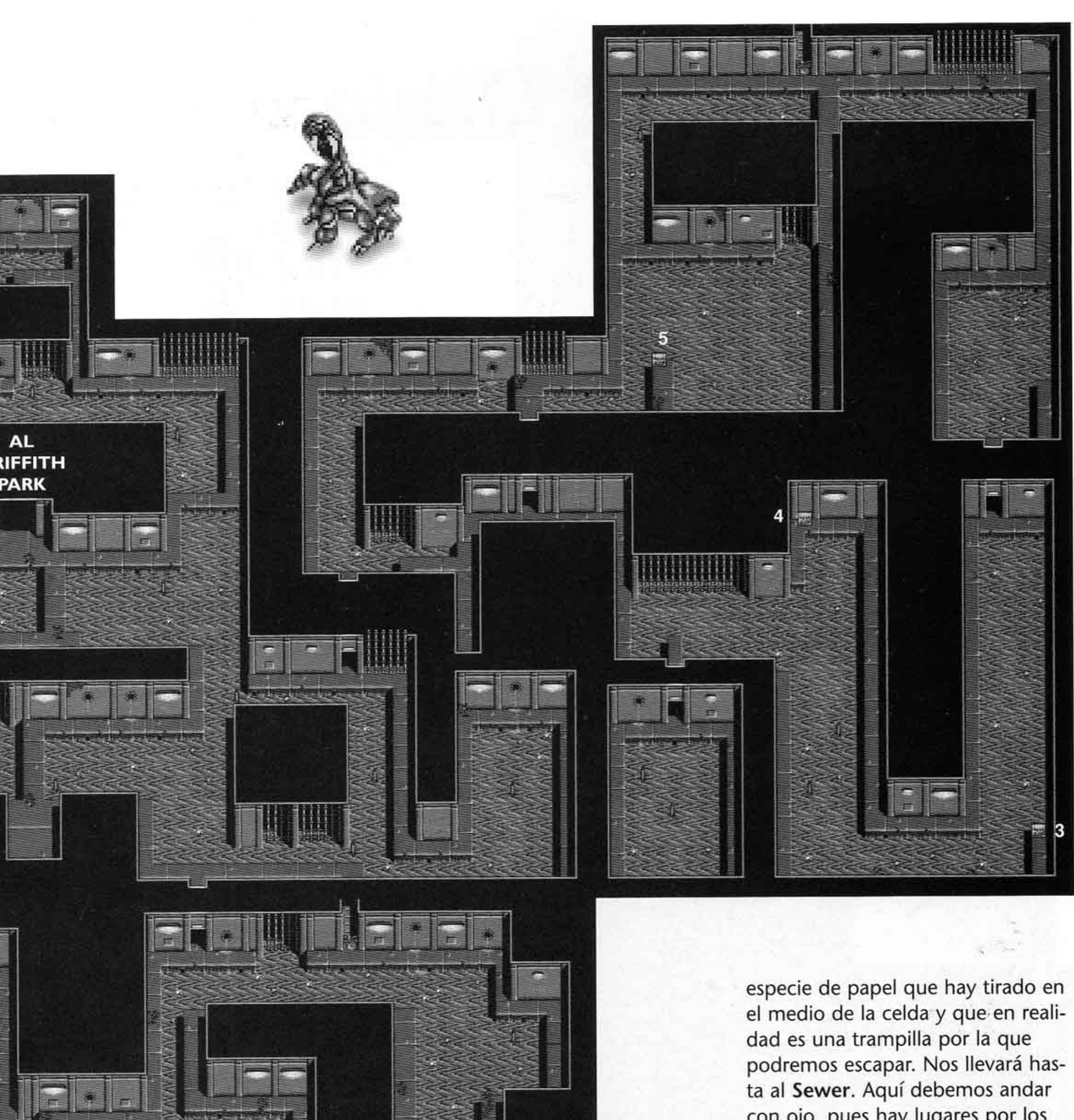
Al darle la *Silver Cross* al Oráculo se nos aparece el King Diamond Oracle quien nos dice que el *Eye of*

the Dragon se halla en el ático de la casa y que la Pastoral lo hará aparecer. Como esto de "Pastoral" es algo de música, vamos a la biblioteca y cogemos un libro con dicha obra en la sección de música, la A. Para interpretar la obra vamos al piso de arriba donde en una habitación hay un piano que haremos sonar y que nos abrirá otra puerta en donde encontraremos el *Eye of the Dragon*. Como ya lo tenemos, se lo llevamos a Harry quien lo usará para ver quién es el asesino de Sean y lo que vemos nos sorprende pues se trata se alguien inesperado que logra huir a tiempo. Nuestra misión será dar con el traidor, para lo cual vamos a hablar con el profesor Steinein (que está en su casa de **Wilmington South**) y éste nos lleva a un laboratorio de la **Filips Research** en donde encontraremos al traidor a quien debemos eliminar. Pero menos mal que sólo se trataba de una creación del denominado Project SOD. Mientras Steinein se queda para echar un vistazo a la máquina, el Bishop tiene el presentimiento de que Harry y los suyos pueden estar en peligro así que vamos rápidamente a la tienda a buscar a Harry...

8. CONSPIRACY DENUDATION

...pero ya es demasiado tarde. Sin embargo, pese al susto inicial, descubrimos que Harry ha podido escapar a la **Dragon Mansion** aunque nos dice que faltan Erischa y Keith a quienes debemos buscar en las cuevas, en la habitación donde estaban las bombonas del gas tóxico. La manera más rápida de llegar es teletransportándote al **Temple** y después ir hacia atrás para estar en las cuevas. En la pared descubrimos un agujero que nos lleva a la **Base** en donde rescataremos a Erischa, ya que Keith ha muerto, quien nos entrega un extraño cristal verde que llevaremos a Harry quien lo irá a examinar al laboratorio junto a Steinein. Mientras, nosotros debemos buscar en **Downtown** la oficina del grupo B.H., y la encontraremos en una habitación del





Porky a la que se accede por la puerta de arriba. En la oficina cogemos una agenda. Volvemos a mirar en el sitio donde acabamos de coger la agenda y descubrimos un mapa de **Hollywood South** en donde vemos que el lugar de una reunión secreta está en el **Basement 3**, del **Real State**.

Vamos, pues, al **Real State** –una forma rápida de llegar es a través de los canales– y bajamos al **Basement 3** por el ascensor, y llegamos a otra cueva, la **Dark Cave**. En esta cueva debemos coger el *Heat-Resistent Jacket* ya que después nos será necesario para poder descender al **Magma Area** por unas escaleras que encontraremos en esta cueva. En el Magma Area hay que dirigirse hacia arriba a la izquierda hasta una puerta que está custodiada por un monstruo. Tras esta puerta se halla el lugar de la reunión secreta a la que podremos ir por la "puerta de atrás". Espiamos lo que traman y nos enteramos de que Damien está prisionero en el **Industrial Area**.

Como no sabemos cómo llegar hasta la zona industrial, le preguntamos a Ray, el barman de la **Gallery**. Éste nos dice que haciendo un agujero en uno de los muros del **Darktower Cellar** podremos llegar a uno de los edificios del **Industrial Area** de **Santa Monica**. Dicho muro es el que se encuentra en la zona norte de la **Cavern**, en la habitación que nos da acceso a la **Darktower**. Para llegar fácilmente te teletransportas al **Temple** y vas hacia atrás a través de la cueva hasta llegar a la entrada de la **Darktower**. El lugar indicado es el que está de frente, entrando desde la cueva. Debemos colocar ahí la dinamita con lo cual haremos un agujero por el cual colarnos.

Este agujero nos lleva al **Research Laboratory** y tras recorrerlo, al final nos detendrán y meterán entre rejas y lo peor es que nos quitarán todos nuestros objetos y armas. Para escapar de la celda hay que fijarse en una especie de papel que hay tirado en el medio de la celda y que en realidad es una trampilla por la que podremos escapar. Nos llevará hasta al **Sewer**. Aquí debemos andar con ojo, pues hay lugares por los que parece que no se puede pasar pero en realidad sí que se puede. Aquí podremos coger hasta dos *Teleporter* más. Además veremos una serie de mosntruos que están protegiendo unas escaleras. Para poder luchar contra estos monstruos necesitamos un objeto para despertarlos, llamado *Snake Flute*; las escaleras nos llevan a distintos lugares de Los Angeles y sólo es importante subir por una de ellas. Pero como ahora no disponemos de la flauta, debemos salir de aquí, bien usando los *Teleporter* o por la puerta que nos lleva al **Griffith Park**. Lo mejor es usar el *Teleporter* a **Santa Monica** para desde allí ir por las cuevas hasta el **Cellar** de la **Darktower**. El aguajero que habíamos hecho antes nos vuelve a llevar al **Research Laboratory** pero ahora ya está vacío. Buscamos una puerta que nos lleva al Local Jail en donde recogemos nuestras pertenencias en una bolsa que hay sobre una mesa en donde también encontraremos la *Snake Flute*. Antes de nada, no te olvides de volver a seleccionar las armas. Vamos a la celda en la que nos habían encerrado y entramos en ella pulsando un botón a la derecha de la puerta; nos volvemos a meter por la trampilla para ir al **Sewer**. Como ya tenemos la *Snake Flute* ya podemos atacar a los enemigos que custodian las escaleras. Debemos subir por la escalera que está al sureste del mapa, y que nos lleva al **Industrial Area**.

Desde aquí vamos a la **Albatros Prison**, en donde encontramos a Damien, que está encerrado. Como las rejas están formadas por rayos laser tendremos que pensar un poco para liberar a nuestro compañero. Con el espejo que llevamos podríamos intentar algo, pero necesitaríamos otro igual, así que vamos junto al mago de la posada de **La Roque** a ver si ya ha conseguido uno. Efectivamente, Lapaca ha encontrado otro espejo que amablemente nos deja. Volvemos junto a Damien y usamos con ingenio los espejos para liberarle. Una vez rescatado vamos al **Sodom HQ** donde Damien se da cuenta de que se ha olvidado algo en su celda.

FASE 9. ARMY OF DESTRUCTION

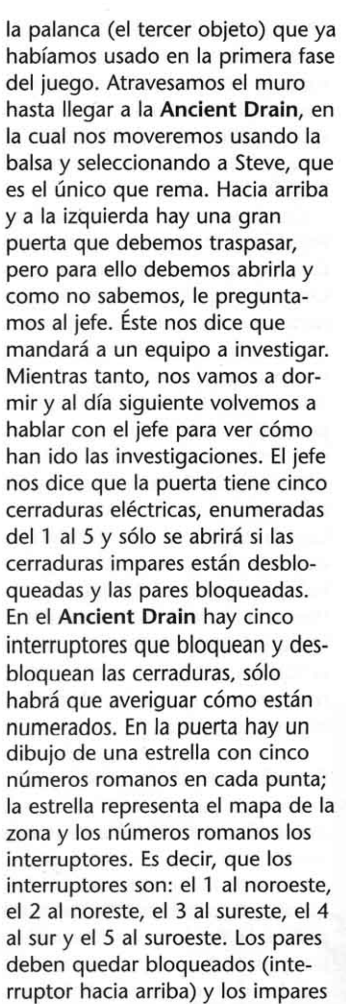
Regresamos a la celda de donde hemos liberado a Damien y allí encontramos la cartera de un hombre llamado Scott Jackson, un policía. Le llevamos la cartera al jefe y en el **Arca Office** quizás nos puedan dar acceso a los ficheros que contiene la tarjeta del policía. En el **Arca Office** nos dan acceso al fichero y así con nuestra tarjeta Sodom podremos leer el fichero en cualquiera de las máquinas Arca distribuidas por la ciudad. El fichero en cuestión está en la sección "Optional files" y podremos leer las conclusiones del policía tras su investigación. Tras leerlo vamos a preguntar al jefe quien nos sugiere que investiguemos de nuevo la oficina que estaba en **Porky**. Vamos allá pero no vemos nada, aunque al salir de la oficina oímos pasos y nos apresuramos a escondernos. Vemos que entran Ray, Tom y Cain y descubrimos que van a tapiar la entrada al **Sewer** ya que piensan que todavía estamos dentro. Después sorprendemos a Cain y, tras acabar con él, miramos entre los papeles de la mesa y descubrimos cuáles son los planes de B.H.

Volvemos junto al jefe y nos dice que vayamos de nuevo al **Arca Office**. Ahora dispondremos de un nuevo fichero sobre el misterio de las desapariciones del Triángulo de las Bermudas. Debemos regresar a **Sewer** y buscar una salida que está tapiada. Llegaremos a ella entrando por una puerta que antes estaba cerrada. Para pasar la pared de ladrillo, como aún está húmeda, usamos

Ancient Drain

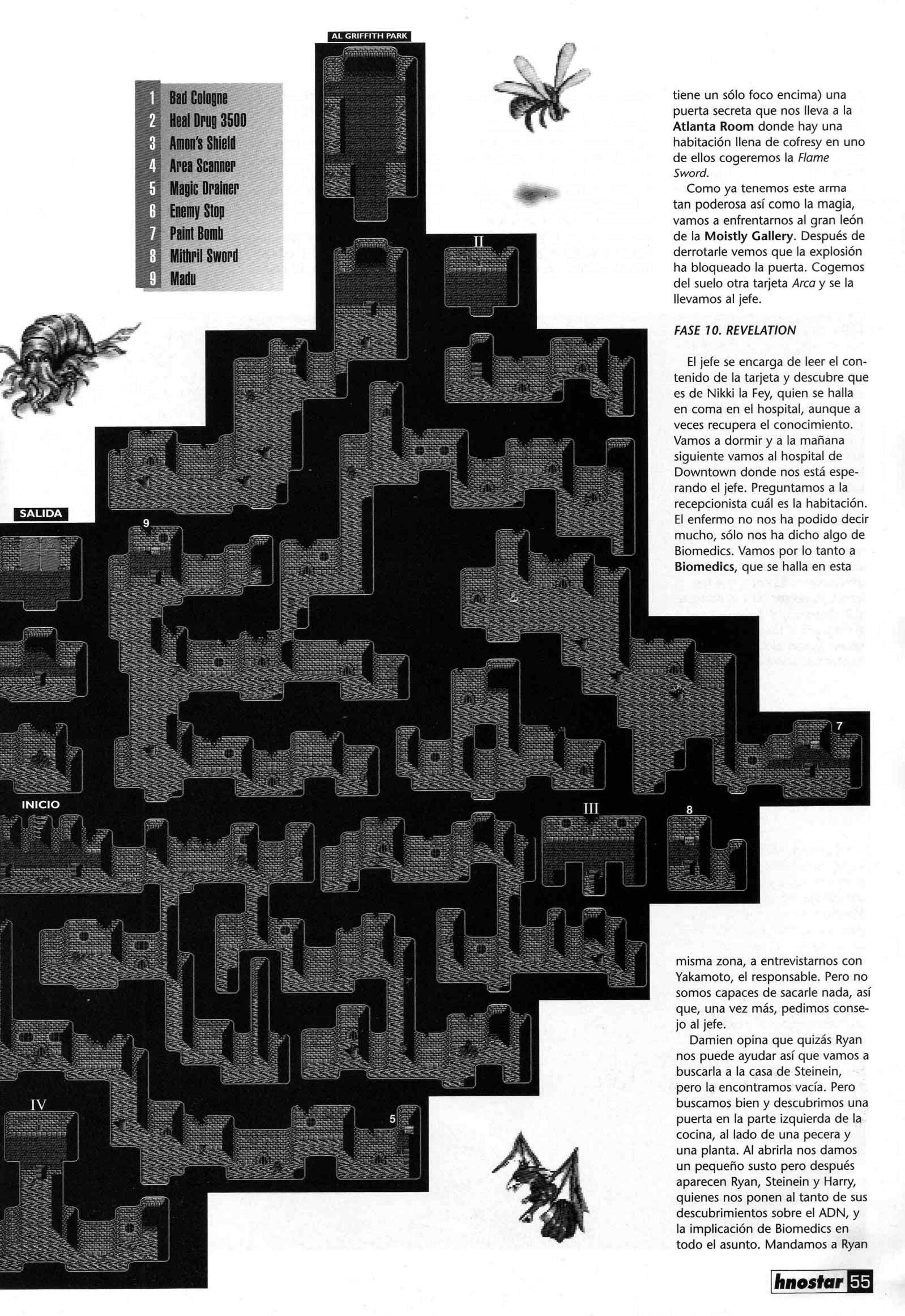
SWITCHES

LOCKED UNLOCKED



la palanca (el tercer objeto) que ya habíamos usado en la primera fase del juego. Atravesamos el muro hasta llegar a la **Ancient Drain**, en la cual nos moveremos usando la balsa y seleccionando a Steve, que es el único que rema. Hacia arriba y a la izquierda hay una gran puerta que debemos traspasar, pero para ello debemos abrirla y como no sabemos, le preguntamos al jefe. Éste nos dice que mandará a un equipo a investigar. Mientras tanto, nos vamos a dormir y al día siguiente volvemos a hablar con el jefe para ver cómo han ido las investigaciones. El jefe nos dice que la puerta tiene cinco cerraduras eléctricas, enumeradas del 1 al 5 y sólo se abrirá si las cerraduras impares están desbloqueadas y las pares bloqueadas. En el **Ancient Drain** hay cinco interruptores que bloquean y desbloquean las cerraduras, sólo habrá que averiguar cómo están numerados. En la puerta hay un dibujo de una estrella con cinco números romanos en cada punta; la estrella representa el mapa de la zona y los números romanos los interruptores. Es decir, que los interruptores son: el 1 al noroeste, el 2 al noreste, el 3 al sureste, el 4 al sur y el 5 al suroeste. Los pares deben quedar bloqueados (interruptor hacia arriba) y los impares desbloqueados (interruptor hacia abajo). Si lo hemos hecho bien, la puerta se abrirá y nos lleva hasta una galería debajo del Océano, la **Moistly Gallery** y al final hay una puerta que trataremos de dinamitar, aunque antes de conseguirlo seremos atacados por un gran león al que no podremos derrotar con las armas que llevamos ahora. Necesitamos un arma especial, que tendremos que buscar. Empezaremos volviendo a la **Mansion** y, manejando a Damien, buscamos a Erischa, que le dará el *Visionring*. Aprovecharemos que estamos aquí para comprar la magia *Vorpal Blade* con la cual tendremos poder especial en los combates.

Colocándole a Damien este objeto como Defense #2, vamos al **Magma Area** para ir a aquel lugar donde habíamos descubierto la reunión secreta. Allí encontraremos en una columna (la única que



tiene un sólo foco encima) una puerta secreta que nos lleva a la **Atlanta Room** donde hay una habitación llena de cofresy en uno de ellos cogeremos la *Flame Sword*.

Como ya tenemos este arma tan poderosa así como la magia, vamos a enfrentarnos al gran león de la **Moistly Gallery**. Después de derrotarle vemos que la explosión ha bloqueado la puerta. Cogemos del suelo otra tarjeta *Arca* y se la llevamos al jefe.

FASE 10. REVELATION

El jefe se encarga de leer el contenido de la tarjeta y descubre que es de Nikki la Fey, quien se halla en coma en el hospital, aunque a veces recupera el conocimiento. Vamos a dormir y a la mañana siguiente vamos al hospital de Downtown donde nos está esperando el jefe. Preguntamos a la recepcionista cuál es la habitación. El enfermo no nos ha podido decir mucho, sólo nos ha dicho algo de Biomedics. Vamos por lo tanto a **Biomedics**, que se halla en esta misma zona, a entrevistarnos con Yakamoto, el responsable. Pero no somos capaces de sacarle nada, así que, una vez más, pedimos consejo al jefe.

Damien opina que quizás Ryan nos puede ayudar así que vamos a buscarla a la casa de Steinein, pero la encontramos vacía. Pero buscamos bien y descubrimos una puerta en la parte izquierda de la cocina, al lado de una pecera y una planta. Al abrirla nos damos un pequeño susto pero después aparecen Ryan, Steinein y Harry, quienes nos ponen al tanto de sus descubrimientos sobre el ADN, y la implicación de Biomedics en todo el asunto. Mandamos a Ryan

a que intente sonsacarle algo a Yakamoto mientras nosotros volvemos al hospital a ver a Nikki la Fey. Éste nos explica la historia sobre una expedición en la **Lunar Maze** de la que él fue el único superviviente. Tras un inesperado acontecimiento volvemos al Biomedics en donde nos encontraremos con Ray; tras deshacernos de él cogemos la tarjeta *Arca* de Yakamoto y vamos al **Arca Office** para que nos de acceso al fichero y poder leerlo. La lectura del fichero nos aclara muchas cosas. Vamos a ver a Ryan (a la casa de Steinein) para ver qué ha averiguado pero no le da tiempo a contarnos mucho...

La siguiente (y última) misión será investigar el **Lunar Maze**, una enorme cueva en el fondo del Océano Pacífico, a la que llegaremos en submarino.

FASE 11. HUNT FOR THE UNKNOWN - REVELATION PART 2

Una vez dentro de la cueva ya no podremos volver. En la cueva encontraremos el *Area Radar*, que es como un *Area Scanner* pero que nunca se gasta. Por el medio de las cuevas encontramos un laboratorio con un científico muerto y un ordenador en el que podremos leer el diario del hom-





bre, donde nos podremos enterar mejor para qué era el laboratorio. Descubrimos por fin quién es el jefe del B.H. En este ordenador también podremos comprar objetos y en el esqueleto del doctor, magia. En la misma habitación hay una puerta que pone "exit" y que debemos recordar ya que quizás necesitemos salir por ella más tarde.

Salimos del laboratorio y nos dirigimos al **Uteru's Room**, en la cual nos espera un gran enemigo, y tras derrotarlo nos encontraremos con el jefe del B.H. quien nos manda a dos monstruos para acabar con nosotros. Tras matar al primero de ellos no tendremos opción de repostar ya que nos viene el segundo enseguida. El segundo está formado por un monstruo y dos guardianes. Sólo es necesario acabar con el monstruo. Tras acabar con él debemos escapar en menos de un minuto de este lugar, usando la puerta del laboratorio. Si logramos salir a tiempo ya podremos ver el final del juego, el cual, por supuesto, no os desvelaremos, aunque merece la pena verlo. Y esto ha sido todo. Ahora ya podrás jugar sin miedo a quedarte atascado y si no tienes el juego, ¡cómpralo!, no te arrepentirás.

Lunar Maze

15	Reanimation Kit
16	Astaroth Ring
17	Powdner Horn
18	Heal Drug Full
19	Amon Shield
20	AIDS Virus
21	Black Shadow
22	Magic Drainer
23	Thor Armour
24	Cake Fork
25	Aura Drug Full
26	Ultra Bomb
27	Face Mask
28	Mithril Sword

INICIO

FINAL

1	Area Radar
2	Area Scanner
3	Heal Drug Full
4	Reanimation Kit
5	Reanimation Kit
6	Demon Armour
7	Paint Brush
8	Ice Sword
9	Hologram
10	Reanimation Kit
11	Vision Ring
12	Reanimation Kit
13	Reanimation Kit
14	Face Mask

entrevista con...

Hans Cnossen

Francisco Escrig entrevista a Hans Cnossen, a quien seguramente conoceréis por las estupendas composiciones que ha realizado para todos los chips de sonido del MSX

Por Francisco Escrig





¿Cuándo fue tu primer contacto con el MSX y cuál fue tu primer ordenador?

Bueno, creo que fue en 1986. Yo tenía unos 12 ó 13 años y un amigo de mi misma calle se había comprado un MSX-2, un Philips 8235. Desde entonces, casi todos los fines de semana me iba a su casa a jugar, tardes y noches. Siempre nos reuníamos muchos amigos, jugábamos a muchos juegos e intentábamos hacer algunos programas en BASIC.

Pero un día ocurrió que estando jugando, empezó a salir humo por la parte trasera del MSX; al cabo de un tiempo el mecánico nos dijo que habíamos utilizado en exceso el ordenador. ¡Incluso el teclado estaba estropeado por culpa de la saga Hypersports de Konami!

Realmente me convertí en un adicto al MSX, no sólo por los juegos sino también por la facilidad a la hora de programar algo. También empezamos a programar con el PSG algunas canciones sacadas de libros musicales. A finales de 1987 conseguí convencer a mi hermano para que comprásemos juntos un MSX-2, concretamente un Philips NMS8250.

¿A qué edad empezaste a estudiar música y cuándo a componer música con tu MSX?

Realmente nunca "estudié" música, todo lo que estudié fue a un nivel de *amateur*. A la edad de 8 años, al igual que muchos otros, fui a lecciones básicas de música, aprendí las notas musicales y a tocar la flauta. Más tarde, cada uno de nosotros elegimos qué instrumento en concreto nos gustaría tocar.

Yo quería tocar la trompeta al igual que mi hermano, así que tomé lecciones durante varios años hasta que me saqué los 4 diplomas. Entretanto, empecé a tocar en una fanfarria. Durante las lecciones de trompeta mis conocimientos musicales se ampliaron técnica y teóricamente.

Después de cada lección de trompeta me iba siempre a una clase vacía del conservatorio para intentar tocar el piano o el órgano que allí había. En nuestra casa teníamos un viejo armonio que disponía de dos pedales para bombear el aire. Tocando en los pianos y órganos ya intenté componer algo de música. Cuando conseguí mi propio MSX, intenté tocar todas esas canciones que había venido tocando en los pianos y órganos con el PSG, pero pronto me cansé debido a que sólo disponía de 3 canales.

¿Cual fue tu "equipo" en un principio y actualmente?

Quizás te sorprenda, pero nunca he tenido un teclado del tipo Roland o Korg ya que no puedo permitírmelo. De cualquier forma, en 1989 conseguí el programa SCC-Musixx para componer música con el SCC, ¡fue maravilloso!, por fin podía componer con 5 canales de música. Este programa lo estuve utilizando durante mucho tiempo.

Unos pocos meses antes de ser lanzado el MoonBlaster, me compré un FM-PAK. Si te digo la verdad, más de un 80% de mis canciones hechas con MoonBlaster utilizan solo el FM-PAK.

Para el MB Muzax #1 tuve que pedir prestado un Music Module y en 1994 ya me compré mi propio M.Module con su correspondiente teclado. Ahora ya podía tocar realmente con los instrumentos del MoonBlaster y modificar el resto de mis canciones para que sonasen en estéreo.

El MSX puede ser comparado fácilmente con otros ordenadores e incluso con algunos teclados



Ha sido bueno empezar desde el PSG hasta acabar con el MoonSound porque me ha permitido explorar todas las posibilidades y limitaciones de cada chip musical en concreto

El año pasado me compré el MoonSound y desde entonces apenas utilizo el FM-PAK y el Music Module. Por último, cambié mi Philips 8250 por un Sony F700P debido a los 256Kb de RAM de los que dispone.

Por tanto, mi actual "equipo" consiste en un Sony MSX2 , un FM-PAK, un M.Module con teclado, un SCC y un MoonSound. Desde luego no se puede decir que tenga un estudio (¡ojalá lo tuviera!), pero creo que un compositor debe ser capaz de componer música con el mínimo de recursos.

En mi opinión, ha sido bueno empezar desde el PSG hasta acabar con el MoonSound porque me ha permitido explorar todas las posibilidades y limitaciones de cada chip musical en concreto.

¿Has compuesto alguna vez para otros ordenadores como PC, Atari o Mac? ¿Cual fue tu impresión?

Sí, con el equipo Element (Enigma) trabajamos en un proyecto para Super Nintendo llamado "Fantasy Hunter". Para componer la música, usé el programa "FastTracker" en un PC con una Gravis UltraSound (GUS). Esta tarjeta de sonido soporta la wavetable pero con 32 canales de sonido. Como la música iba a ser utilizada en una SNES, sólo podía utilizar 8 canales y además no podía usar muchos samples (no podía utilizar la wavetable) debido a la limitación de memoria de los cartuchos de SNES.

Comparado con el MoonBlaster para el MoonSound, el Fast Tracker tiene muchos más efectos sobre todo a la hora de editar los samples. FastTracker también tiene muchas más funciones que el Mb para editar las "patterns" y mejores.

¿Utilizas samples de otros ordenadores?

Sí, algunas veces utilizo instrumentos sampleados de MOD's y de otros ordenadores. Con la GUS saqué 5Mb de instrumentos sampleados, los cuales utilizo a menudo. Cuando utilizo samples de otros ordenadores es simplemente por la variedad y porque algunos instrumentos del MoonSound no suenan lo suficientemente bien.

¿Cuál fue el primer juego de MSX o demo para el que hiciste la banda sonora y cuáles has hecho hasta ahora?

Mi primer proyecto fue un disco de música llamado "SCC Musix Dizc # 1" (Fuzzy Logic). También me encargué de poner alguna música (SCC) en el predecesor de la actual Sunrise Magazine: Genic.

Lista completa de todos mis trabajos:

- SCC Musix Disc # 1
- MB Muzax # 1
- Genic
- Varias Sunrise Magazines
- Nosferatu (un juego que nunca se acabó; ¡alrededor de 40 canciones!)
- Shrines of Enigma
- Pumpkin Adventure III



Un compositor debe ser capaz de componer música con el mínimo de recursos

¿Cuándo fue tu primer contacto con Sunrise como compositor?

Pues fue prácticamente desde el principio ya que yo había compuesto algunas canciones para Genic.

¿Qué estilo de música prefieres componer?

La verdad es que no tengo ningún estilo preferido en concreto, me gusta la variedad. Puedo decir que componer música "house" me da menos satisfacción porque resulta muy fácil de hacer. Simplemente compongo lo que se me pasa por la cabeza, sin embargo tengo algunas preferencias en general. Ante todo, una canción tiene que tener una melodía clara y preferiblemente más de una.

En segundo lugar, me gusta la variación, pero no sólo dentro de una sola canción sino en todo el repertorio de un compositor. Mi opinión es que una buena canción debe constar de dos partes: la canción en sí misma y la forma en que ha sido realizada. Una canción puede ser musicalmente espléndida incluso con unos terribles instrumentos seleccionados. Por otra parte, hay canciones realizadas con instrumentos maravillosos pero, musicalmente hablando, no tienen nada de especial.

¿Cuál es tu primera impresión sobre el MoonSound?

¡Pienso que es una tarjeta de sonido maravillosa! En lo concerniente a la calidad de sonido, el MSX puede ser comparado fácilmente con otros ordenadores e incluso con algunos teclados. Aunque las posibilidades de edición del MoonBlaster son buenas, no está tan extendido como otros programas para otros ordenadores, por ejemplo el PC. Espero que sean desarrollados muchos más programas (por ejemplo MIDI) para el MoonSound y que se hagan más versiones del MoonBlaster. Sería maravilloso poder conectar el MoonSound con un PC; sé que se está trabajando en ello.

¿Cuánto tiempo te cuesta hacer una canción?

Realmente no lo sé, puedo hacer una canción en unos pocos minutos pero te aseguro que no me quedaré satisfecho con ésta. Casi nunca realizo una canción de una sola vez. Por ejemplo, con la canción "Entrenamiento", hice lo básico de esta canción en un PC hace medio año, mientras le explicaba a un amigo el funcionamiento del FastTracker. Más tarde, decidí hacer una versión más extensa de la misma para el MoonSound. Pero la había estado cambiando e improvisando desde entonces cambiando instrumentos, añadiendo patrones extra, cambiando el volumen, ajustando el estéreo, etc. Yo no me quedo satisfecho fácilmente.

Especialmente, en lo concerniente a esos detalles me lleva mucho tiempo componer para el MoonSound. A veces me ha ocurrido que he acabado una canción de una sola vez pero esto es muy raro. Recuerdo que Roman van der Meulen (Fuzzy Logic) me sugirió hacer el MB Muzax # 1 porque yo ya tenía hechas algunas músicas. El quería 32 canciones, así que tuve que hacer unas pocas canciones extra en muy poco tiempo. "Easy to understand" fue una de ellas. El título era "Easy" porque realmente fue sencilla de hacer. A mucha gente parece gustarle, pero para mi es simple, desde un punto de vista musical.

Para acabar, ¿qué puedes decirme acerca de tu "futuro musical" con respecto al MSX?

UMAX está ahora mismo trabajando en un "P.A. III Alike Adventure" pero no es el P.A. IV. Yo me encargaré de hacer la música para este juego. Yo no sólo compongo música para juegos o demos sino que también compongo música para mí mismo.

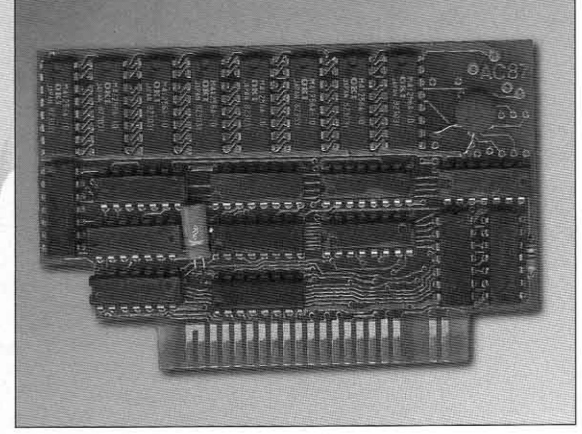
El MSX en Brasil

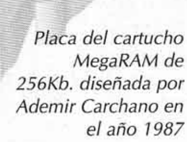
La mayoría de los brasileños acompañaron durante un largo período al MSX, pasaron por muchas transformaciones y vieron como su ordenador era usado y después olvidado y abandonado por Gradiente y Sharp. Pero al contrario de lo que ellos imaginaban, el MSX no "murió" gracias a la fuerza y la unión de sus usuarios.

Por MSX Brazilian Team

Realizamos un amplio análisis de lo que se está haciendo en relación al MSX en Brasil y, como todos se darán cuenta, después de un largo período de baja, el MSX está consiguiendo de nuevo despertar el interés, teniendo en cuenta los numerosos proyectos de nuevas placas y nuevo software que comentaremos en esta ocasión. Ha llegado el momento de mostrar de lo que somos capaces y de unirnos y aprovechar el momento favorable y la perspectiva de mejora en la situación del MSX por aquí.

Cabe recordar que el lanzamiento del MSX en Brasil en 1985 provocó una gran conmoción en el mercado de la informática, pues los ordenadores disponibles hasta el momento a los usuarios de bajo nivel adquisitivo no poseían ni la mitad de los recursos de un simple MSX1. El resultado es que fueron vendidos varios millares de unidades de MSX. Aprovechando ese "boom" inicial, surgieron decenas de empresas volcadas a producir software para la norma pero cuando los grandes fabricantes dejaron de dar su apoyo al sistema MSX, estas empresas (incluyendo editoras de revistas especializadas) que decían amar y nunca abandonar al MSX, simplemente ignoraron a miles de usuarios de MSX. Y ahora, ¿dónde están estos miles (para algunos, millones) de MSX vendidos? Probablemente se encuentren en manos de usuarios que no tienen ninguna noticia sobre lanzamientos para su máquina y, por este y otros motivos, embalaron y guardaron sus MSX, algunos hasta con recelo de hablar que ya fueran o que son usuarios de un ordenador de 8 bits. Sin embargo, no todos callaron durante este período oscuro del MSX en Brasil. Muchas personas continuaron luchando y, como ejemplos, citamos a Ademir Carchano (CIEL), un incansable proyectista y responsable de gran parte del hardware producido en Brasil, destacando el Kit de tranformación 2+, que permitió a muchos usuarios brasileños hacer una actualización de la versión 1 para





Placa del cartucho MegaRAM de 256Kb. diseñada por Ademir Carchano en el año 1987

Clubs más activos de Brasil

Gradiente
MSX Brasilian Team
MSX Natal
MSX Junior
Zilogic MSX Club
Club Gelsoft
MSX On-Line
Ciel
Cobra Software
MSX Broadcast
MSX Magical Computer
Thundersoft
MSX Facil
Mr. Bit
MSX Projectos
Lalia MSX Soft
MSX Core Club
Phoenix Club
MSX Crazi Club

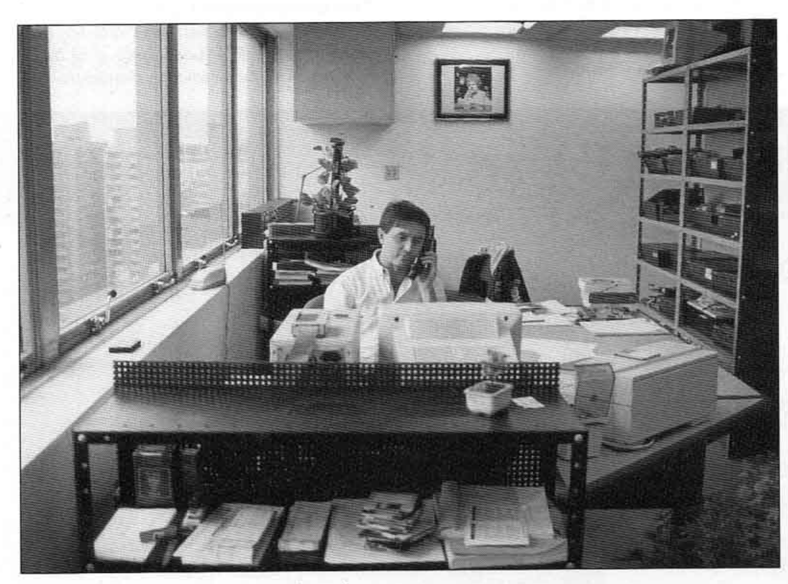
la 2+. No podríamos dejar de citar también a Rogerio Bello (Cobra Software) por su destacada actuación en el mercado nacional e internacional del MSX. Además de ellos, una gran cantidad de usuarios inmensamente satisfechos con sus MSX continúan contribuyendo para el resurgimiento del MSX en Brasil,

Muchos pensaron que este estado de "hibernación" profunda en el que entró el MSX significaba el fin de todo pero, después de unos años, este gigante adormecido comienza a levantarse. Cierto es que todavía hay tiempo de reconquistar su lugar en el escenario brasileño.

Por último, vamos a comentar y aplicar aquí la fórmula que dio bastante fruto en Holanda, convirtió en manía en España y está contagiando en Japón: los encuentros de MSX. En este artículo conocerás los encuentros que agitarán a los jóvenes en Brasil. Espero poder transmitir a todos los que están leyendo esto la misma emoción que sentí yo al escribir este artículo, pues no podéis imaginar la importancia que tienen estos encuentros y que pueden convertirse en un factor decisivo para la continuidad del estándar MSX y un incentivo más para los programadores, donde podrán demostrar lo mejor de sus trabajos.

Mucha gente critica al MSX en Brasil, afirmando que está "muerto" y que no existen más usuarios interesados en este ordenador. Vamos a probar en este artículo que estas afirmaciones no pasan de ser bobadas, inventadas por ex-usuarios de MSX que, en realidad, nunca les gustó el MSX de verdad y se decantaron por otros sistemas por comodidad y no merecen ni ser mencionados en esta revista. Desde hacía mucho tiempo no se producían un número razonable de software y de publicaciones para MSX y todas de excelente nivel. El usuario brasileño "despertó", y en buen momento, para mostrarnos a todos que estamos vivos y bastante vivos.

Analizaremos a continuación: demos, previews, revistas, informativos, hardware y software. Invito al lector de Hnostar a darnos un paseo por las cuatro puntas de Brasil y ver qué sorpresas nos esperan. Realizaremos los análisis por regiones, mostrando de una forma más efectiva el MSX de norte a sur del Brasil. ¡Buen viaje!



Ademir Carchano en su antiguo despacho

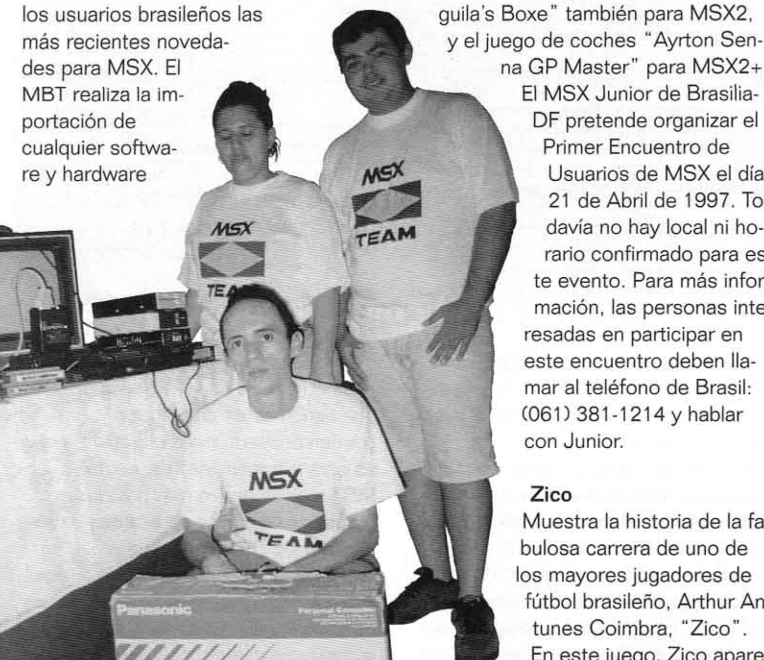


MSX Brazilian Team

Las actividades principales de este club son:

- MSX World Magazine
- MBT BBS (Diciembre 1996)
- Página WWW (Octubre 1996)
- MBT Music Disk #1 (Noviembre 1996)
- Meeting Brazil '97 (Julio 1997) 1er Encuentro Brasileño de MSX

El MSX Brazilian Team (MBT) representa en Brasil al Club Hnostar (España), MSX Power Replay (España) y Syntax (Japón), además de mantener intercambios con los principales clubs de MSX conocidos internacionalmente, lo que permite al MBT mantenerse siempre bien informado y, consecuentemente, hacer disponible a los usuarios brasileños las más recientes novedades para MSX. El MBT realiza la importación de cualquier software y hardware disponible para MSX y presta todo tipo de ayuda a los usuarios, convirtiéndose actualmente en el principal centro de referencia del MSX en Brasil, facilitando miles de informaciones a los usuarios.



Equipo de MSX Brazilian Team. Delante está Maximino y detrás Marcia y Marco



MSX Junior

El grupo MSX Junior es uno de los principales productores de software para la norma MSX actualmente y el principal programador de este grupo se llama Maglione Salas. Dentro de los principales programas producidos destacan el juego de fútbol "Zico" (estilo "Kickoff 3" de Arcade) para MSX2, juego de fútbol "Copa do Brasil" para MSX2, juego de lucha "Maguila's Boxe" también para MSX2, y el juego de coches "Ayrton Senna GP Master" para MSX2+.

El MSX Junior de Brasilia-DF pretende organizar el Primer Encuentro de Usuarios de MSX el día 21 de Abril de 1997. Todavía no hay local ni horario confirmado para este evento. Para más información, las personas interesadas en participar en este encuentro deben llamar al teléfono de Brasil: (061) 381-1214 y hablar con Junior.

Zico

Muestra la historia de la fabulosa carrera de uno de los mayores jugadores de fútbol brasileño, Arthur Antunes Coimbra, "Zico". En este juego, Zico aparece vistiendo la camiseta de su equipo del corazón, el Flamengo. El juego ofrece diversas opciones, como juegos amistosos entre clubes, juegos de la selección brasileña y mucho más. Tanto este juego como el Maguila's Boxe se caracterizan por tener la visión diferente de los personajes, nada parecido a aquella visión sin gracia de los luchadores del Konami's Boxing o del Konami's Soccer. La versión del juego Zico, según Maglione, se asemeja al Kickoff 3.

Maguila´s Boxe

Consiste en combates de boxeo donde el objetivo principal es conseguir ser el campeón mundial por la FIB, CMB y FMB, donde el personaje principal es el famoso boxeador brasileño de los pesos pesados, Adilson "Maguila" Rodrigues. De acuerdo con el autor, el juego contiene el "ranking" de los boxeadores de cada federación con los nombres de los principales jugadores y otros detalles variados que enriquecen todavía más este programa.

Copa do Brasil

Juego de fútbol que engloba todos los principales clubes de fútbol brasileño, disputando la tan conocida Copa Brasil. La dificultad en este juego son las reglas del Campeonato, que son muchas y que cambian en cada fase. Este juego deberá ocupar dos discos enteros.



Parte del equipo que dispone el club MTB: MSX2.0 HotBit de Sharp, RS-232C de Gradiente, MegaRAM de 256Kb. y 512Kb., Módem TM-2 de Gradiente, disqueteras...

Miembros del MSX Brazilian Team



Edgard Araujo (17 años)

Mejor soft: ZMP
Mejor juego: Nemesis 2

Conoció el MSX en 1987 y desde los 8 años es un amante de este sistema. Cursa procesamiento de datos y domina diversos lenguajes de programación.
Está trabajando an algunos softs que pretenden lanzar, y mientras que no salen, se encarga de la parte burocrática y de comunicación: Correos, IPO's, etc...
Su pasatiempo preferido es enamorar a las chicas de la BBS local.



Marcia Dias (28 años)

Mejor soft: MSX Page Maker
Mejor juego: The Castle

Conoció la norma MSX apenas en 1990, mas se convirtió en una gran defensora del MSX. A pesar de estar cursando en la facultad de Derecho está fascinada por la electrónica y Desktop Publishing. Ella es la responsable de la digitalización y revisión de los textos del MSX Brazilian Team, análisis de soft y mucho más. Posee conocimientos de Basic y lenguaje Z80.
Su pasatiempo favorito es devorar juegos MSX.

Tribuna

Cuaderno de Informática — *19 de Abril de 1996*

Cuando un ordenador pequeño puede ser grande

El profesor de la disciplina Mecánica de Fluidos del curso de Ingeniería Civil, Roberto Souza, es un ejemplo de usuario de MSX que desarrolló lo máximo para poder sacar provecho del equipo que posee. En la presentación de un trabajo de profesorado en Ingeniería Civil, por la UFRN, mostró una propuesta de lancha de rescate (la Saluti 44) hecha en el MSX. Entre arreglos internos, plano estructural, cálculos y dimensionamiento de motorización, utilizó dos programas: el editor gráfico MSX, PageMaker/ Nemesis y el CAD–MSX (3D). Para la reproducción del trabajo hizo uso de una impresora matricial de nueve agujas.

Algunos detalles del MSX que nunca fueron dichos

Así como todo ordenador, el MSX posee una CPU que es su unidad principal de memoria, dispositivos de entrada como teclado, joystick y ratón, y dispositivos de salida como monitor e impresora, además de otros dispositivos como unidad de disco, Mega RAM y hasta disco duro. Un ejemplo de programa que sorprende en el ordenador es el editor gráfico Page Maker De Luxe, que deja que desear todavía en la impresión al no ser posibles las copias multicolor.

La red al alcance de todos

Los usuarios de MSX, uno de los equipos que más programas acumuló a lo largo del tiempo desde cuando se comenzó a tener en cuenta un poco la historia de la evolución de la informática, están eufóricos.
Sus usuarios están satisfechos por no tener que encontrarse con una problemática de estos días, que es actualizar el ordenador o comprar uno más nuevo frente a los avances, y festejan una novedad que viene rondando por la cabeza de mucha gente: es que, gracias al módem de algunos usuarios del MSX en Natal, ahora también están conectados a ciudades de otros estados o países, conversando, mandando y recibiendo textos y accediendo a informaciones a cualquier hora vía BBS, videotexto o Internet.

Síndrome del Obsoleto

De la misma opinión que Italo, el profesor del curso de Ingeniería Civil de la Unicep, Roberto Jose Monteiro da Souza, ve en la utilización de los recursos que los usuarios hacen del MSX como de los PCs, una relación con su estado de obsoleto. Para él, la limitación del propio usuario es quien establece cuándo el equipamiento está ultrapasado.

El Síndrome del Obsoleto refleja el estado del usuario que limita mucho los recursos de su equipo a su falta de conocimento.

Ayrton Senna GP Master

Este juego se divide en dos partes distintas, siendo la primera una demo (disco A) en la que cuenta toda la historia de la extraordinaria carrera de Ayrton Senna hasta el fatidico accidente ocurrido el 1 de mayo de 1994. La historia del juego es la siguiente: después de salir de la Fórmula 2000 inglesa, Senna recibe una propuesta para correr en el equipo Toleman. Es un equipo modesto donde, a pesar de todos los problemas del equipo y de la limitación del motor, tú (Senna) debes poder conseguir algunos puntos y quedar entre los 6 primeros.

Este juego contiene bastantes detalles y ocurre todo lo que se encuentra en una carrera real. La carrera tiene la secuencia con Senna partiendo para un equipo mejor (Lotus - John Player Special - Motor Renault). No se olvidó nada en este juego, donde Senna podrá competir en las pistas con sus principales rivales, Alain Prost, Nigel Mansell y Nelson Piquet. A medida que avanzas en la carrera, va habiendo cambios de motor, de escudería, hasta el punto máximo donde Senna, ya en la Williams, comienza su duelo particular con Michael Schummacher.

MSX Natal

El grupo MSX Natal desarrolla hardware, donde destaca un analizador de espectro, que funciona conectando un aparato de sonido a través de la entrada del casete del MSX y representando en la pantalla del monitor el resultado. El resultado impresiona por su calidad, versatilidad y nivel profesional. El responsable de este grupo se llama Italo Valerio (técnico en electrónica) que es responsable de grandes cosas en Brasil y que están todas documentadas en la cinta de vídeo-demo "MSX ver pra crer", que consiste en grabaciones de imágenes y sonido estéreo de MSX1 y MSX2 donde las personas podrán constatar el potencial del MSX que mucha gente ni imagina.

Italo también edita un boletín informativo de 9 páginas que se titula "Todo o que voçé quería saber do MSX e nunca lhe disseram". Se trata de un informativo ideal para los usuarios de "MSXgame" o para otros en general, ya que habla sobre hardware, accesorios, programas, literatura, DOS, tiendas, teléfonos de algunas BBS, videotexto, etc.

Constantemente, Italo Valerio consigue una proeza delante de los PC, siendo portada del cuaderno de informática del mayor periódico impreso de Natal, en el estado de Rio Grande do Norte.

En el cuadro tenéis algunos fragmentos publicados en el cuaderno de informática del diario Tribuna sobre el MSX, el 29 de Abril de 1996.



Marco Heidtmann (25 años)

Mejor soft: Moonblaster 1.4
Mejor juego: Illusion City

Comenzó con un MSX Expert 1.0 Gradiente en 1985, hasta llegar actualmente al MSX Turbo R. Fue uno de los primeros en tener un MSX Turbo R en Brasil y también uno de los primeros en usar el MSX para acceder a Internet a 14.400 Bps, sin necesidad de recurrir a otro ordenador. Actualmente cursa Geología e Ingeniería Civil, y tiene en proyecto generalizar el MSX Brazilian Team y sus departamentos. Su pasatiempo es escuchar músicas del Moonblaster en su Turbo R.



Maximino Ferreira (28 años)

Mejor soft: Graph Saurus
Mejor juego: Metal Gear

Conoció la norma MSX en 1986 y nunca se intimidó con la generación "Windows". Estudia en la facultad de Ingeniería Electrónica y espera adquirir un poco más de conocimiento para comenzar a desarrollar varios proyectos de hardware para el MSX. El es el responsable de analizar el hardware y publicaciones sobre el MSX. Posee conocimientos de Pascal y lenguage Z80. Su pasatiempo es ver imágenes en su Expert 2.0+





Zilogic MSX Club

El Grupo Zilogic MSX Club está con un proyecto que prevé la utilización de la salida del casete de los MSX1 como un módem, donde la velocidad alcanzada sería próxima a 2400 bps. En sus planes está también el desarrollo de nuevas placas de actualización usando el Z380. Zilogic lanzará en breve un fanzine que enriquecerá más aún las publicaciones para MSX en Brasil y servirá para divulgar sus proyectos a los usuarios de MSX de todo el mundo. Zilogic dispone también de amplia información del Z180 y Z380 que en el futuro irán a formar parte de algún proyecto de este grupo.



Nuestros amigos de **Mr. Bit** estuvieron ausentes del mundo MSX programando sólo para el ordenador Amiga pero decidieron volver a programar para el MSX pues esta pasión es fuerte y las raíces son profundas. Mr. Bit merece el mayor respeto y admiración de todos pues se trata de excelentes programadores y de profundos conocedores del MSX y que fortalecerán aún más el MSX en la parte de software aquí en Brasil.

MSX Projetos fue creado por Ademir Carchano para informar sobre los nuevos lanzamientos para los ordenadores MSX y también como club de usuarios que trabajan, usan o les gusta sus ordenadores MSX. El grupo MSX Projetos tiene como finalidad seleccionar y registrar a los usuarios que necesitan una fuente centralizada con informaciones técnicas, programas, accesorios, lanzamientos y les gustaría sugerir nuevos proyectos.

Para el que no lo sepa, Ademir Carchano fue el que realizó el proyecto y el pionero de varios productos para MSX, como: Cartucho II Megaram (1987), Interface de Disco (1987), Kit 2.0 (1988), Memory Mapper (1988), Kit 2+ (1989), Cartucho Fm Stereo (1989), Cartucho 2+ con FM (1990), Mega Mapper 4Mb con DOS 2 (1990). Los nuevos lanzamientos de Ademir son el Mini Expansor de slots y el ACE001 (Microordenador compatible con la norma MSX).

Para que el señor Ademir Carchano pueda dar continuidad a sus proyectos y a los lanzamientos de los nuevos productos, es esencial la participación y ayuda de todos los usuarios de MSX que durante todos estos años de convivencia con el MSX siempre confiaron en su potencial y nunca lo abandonaron. Quien se desee registrar y participar en el Grupo MSX Projetos, que escriba una carta a CIEL (Carchano Importação Exportação Ltda.) y solicite más información.

Ademir Carchano fue una de las primeras personas que realmente confiaron en el potencial del estándar MSX en Brasil. Son de su autoría los proyectos de los primeros kits de transformación para la versión 2.0 y posteriormente sorprendió a todos con el kit de transformación a 2+ y después no paró de crear más y más productos para MSX.

El proyecto ACE001 se encuentra concluido y a la disposición de cualquier usuario interesado en adquirirlo. Además de los kits de transformación y del ACE001, el Sr. Ademir Carchano creó una amplia variedad de periféricos para la norma MSX y tiene otros en fase de proyecto. Debido a los costes del proyecto ACE001, Ademir Carchano paró la producción temporalmente de diversos de estos periféricos y solamente ahora está consiguiendo, lentamente, normalizar sus actividades.

Tras un reciente contacto, ya conocemos los nuevos proyectos que están en camino, como:

• Interface Controladora de discos de 1.44 y 2.88 Mb

• Digitalizador de imágenes con superimposición

• Interface MegaSCSI (proyecto orientado por Tsujikawa, con tirada limitada de estas unidades)

Bien, lo que puedo decir es que el Sr. Ademir Carchano es uno de los mayores responsables de la permanencia del MSX en Brasil pues los ordenadores nacionales cobran de nuevo vida al recibir los kits de transformación y otros accesorios. En la próxima edición de la MWM se hará un justo homenaje a Ademir y se presentará a Brasil y al mundo entero su nuevo ordenador hasta el mínimo detalle.

El grupo **MSX Core Club**, famoso por su buena diskmagazine MSX MIX, reúne a diversos clubes en lo que ellos llaman Clubnet. Su diskmagazine MSX MIX se encuentra actualmente en la tercera edición, y esperamos que en breve tengamos la cuarta, pues necesitamos buena información como la del Core Club y Clubnet.

De momento, MSX Core Club está entrando en una nueva área de actuación, que es la producción de hardware. Están desarrollando un interface serie RS-232C que, según recientes informaciones, está ya concluido. Están sólo esperando por la conclusión del software de comunicaciones que está siendo desarrollado por Anderson Reis Silva.

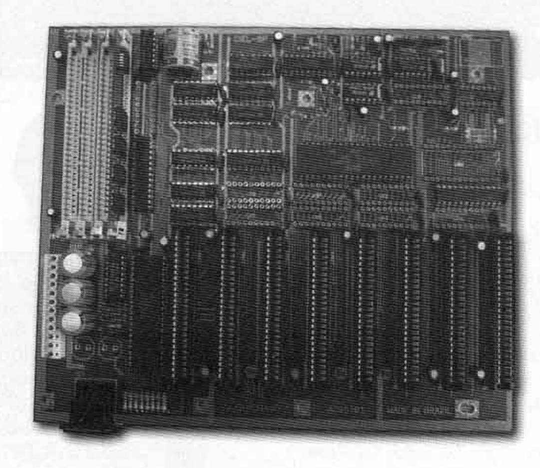
Cobra Software es la casa de software de mayor prestigio dentro y fuera de Brasil. Dispone de un gran prestigio, siendo respetada internacionalmente por la calidad de sus productos. A pesar de una pequeña parada en el primer semestre, por las informaciones que tenemos Cobra Soft regresó en este semestre con gran fuerza, esperando recuperar el tiempo perdido. El MSX lo agradece. Algunos productos de Cobra Software son:

• MSX Brigade 1, 2, 3
• MSX Viper Disks 1, 2, 3
• Fastway (demo)
• Hotway (demo)
• Pretty Dolls (demo)
• High Screen Tools (utilidades)
• MSX Viper 1, 2 y 3 (revista)
• MSX Viper Special 1 (revista)

MSX Broadcast, otro grupo, mantiene la lista de discusión sobre el MSX en Internet. El proveedor de esta lista se encuentra en la Unesp/SP.

Thundersoft, conocido grupo brasileño, es el productor el excelente software musical para SCC, SCC Sound Test.

En esta región hay además otros grupos como por ejemplo **MSX Facil** que producen la diskmagazine MSX Facil para MSX2, **MSX On-Line** y **Firewake MSX BBS** que mantiene el funcionamiento de la única BBS exclusiva de MSX en Brasil.



Otro de los proyectos desarrollados en Brasil es esta placa de un ordenador de la ACVS, conocido con el nombre de "Projeto BR"



En la región sur tan sólo citar a dos grandes clubs uno de ellos, **Phoenix Club**, situado en Santa Catarina y por otra parte el **MSX Crazi Club** dirigido por Joao Scheffer que tiene su sede en Rio Grande do Sul.

ASCII y Gradiente

Muchas personas tienen comentado acerca de una posible compra por parte de Gradiente de los derechos sobre el MSX junto a ASCII, empresa japonesa. Sin embargo, aquí en Brasil todavía no hemos recibido ninguna respuesta oficial por parte de Gradiente. Esperamos recibir en breve alguna postura de la empresa, pues es de extrema importancia para el futuro del MSX en Brasil y en el mundo, pues la puesta en marcha en el futuro de una nueva producción posibilitaría un aumento real en el número de usuarios de MSX y reportaría inmensos beneficios para la norma, ya que confiamos en el potencial del MSX y tenemos la certeza de que su espacio siempre estará garantizado en el mercado mundial.

Sería muy importante que las personas entrasen en contacto con Gradiente, pues cuantas más personas escriban, las posibilidades de recibir una respuesta de Gradiente aumentan considerablemente.

Libro sobre MSX

Edison A. Pires de Moraes lanzará en breve un libro con informaciones importantísimas sobre el MSX, denominado "MSX Top Secret", donde mostrará informaciones sobre el MSX que fueron "ocultadas" durante mucho tiempo y ahora, finalmente, el usuario de MSX podrá tener acceso a estas maravillas. El libro ya se encuentra en la imprenta por lo que en breve estará a la venta.

El MBT está prestando todo tipo de apoyo a su autor y promoverá la venta de este libro a través de su revista MSX World Magazine y también a través de su departamento de ventas de hardware y software.

Para más información sobre el libro, contactar con MSX Brazilian Team o con su autor:

Edison Antonio Pires de Moraes
Rua Emilio Andrielli, 163
Leme - São Paulo - Brasil
13610-000
Tel. 55 (019) 984-2675

Directorio

Región Norte

MSX Brazilian Team
Travessa Mauriti, 2273 - Marco
66093-180 Belem - Pará
msx.brazilian@canal13.ax.apc.org
Tel. +55 91 228-2874

MSX Brazilian Team
Avenida Roberto Camelier, 880
Bairro Jurunas
66000-000 Belem - Pará

Gradiente Industrial S/A
Avenida Acai, 875
Distrito Industrial
Manaus - Amazonas - Brasil
69000-000

Región Noroeste

MSX Junior (Maglione Junior)
Rua Milton Ramires, 67
Trapiche da Barra - Maceio - Alagoas
57010-430

MSX Natal
Rua Joana D'arc, 1764
Candelaria - Natal - RN

Región Centro

Zilogic MSX Club (André Moragas)
SQS 112 bloco I apto 204
Brasilia - Distrito Federal (DF)
70375-090
E-mail: delavy@helium.fis.unb.br

Región Sudeste

Club Gelsoft Informática (Guillerme Magalhaes)
Rua Marquez do Parana, 101- Estados Unidos
Uberaba - Minas Gerais
38015-170
Tel. (034) 332-5606

Mr. Bit (Manuel Matos y Alien Eduardo)
Avenida Almirante Alexandrino, 660/104
Rio de Janeiro - RJ
20241-261

MSX Projetos (Ademir Carchano)
Caixa Postal 1
Sagres - São Paulo
17710-000

Lalia MSX Soft Clube (Orlando Lalia)
Rua Pedro Americo, 213 conj.11
Santos - São Paulo
11075-401
Tel. 0132-39-5110

MSX Core Club (Werner Roder Kai)
Avd. Dr. Ciro de Melo Camarinha, 895
Santa Cruz do Rio Pardo - São Paulo
18900-000
E-mail: buivan@ipmet.uesp.ansp.br

Ciel Exportação e Importação Ltda.
Caixa Postal 1
Sagres - São Paulo
17710-000

Cobra Software (Rogerio Bello)
Rua Chadi Muradi, 81 - Jaguare
São Paulo - SP
05351-050
Tel./Fax: (011) 819-2706

The MSX Magical Computer Clube (Jose Rafanelli)
Rua Leopoldo de Oliveira, 68 - Jardim America
Jau - São Paulo
17210-740
Tel. (014) 622-6230

Edison Antonio Pires de Moraes
Rua Emilio Andrielli, 163
Leme - São Paulo - Brasil
13610-000
Tel. 55 (019) 984-2675

MSX Broadcast (Aleck Zander)
Rua Ramiz Gataz, 387 - Jardim Nazareth
São Jose do Rio Preto - SP
15054-110
E-mail: aleck@nimitz.ibilce.unesp.br

Thundersoft (Daniel do Prado Barbosa)
Rua São Joao, 1420
Piracicaba - SP
13416-790
Tel. (0194) 33-6261

MSX Facil (Rogerio A. de Mello)
Rua Muritiba, 97 - Bloco 51 Apto. 522
Vila Floresta - Santo Andre - SP
09050-170

MSX On-Line (Alexandre Sobrino)
A/C Almirante Cochrane, 287
Embare - Santos - SP
11040-003

Firewake MSX BBS (SySop: Fernando Carneiro)
Tel. 021-393-4490. Online: 23:00 - 07:00 H
300 bps, 1200/75, 1200 bps.
(Para acceder con un módem de PC a 1200bps, usar el comando ats1=14=34)

Región Sur

Phoenix Club (Wilson Butzke)
Caixa Postal 932
Blumenau - Santa Catarina
89010-971
Tel. (047) 325-1264

MSX Crazi Club (Joao Scheffer)
Rua Vieira da Silva, 96 - Sarandi - Vila Elizabeth
Porto Alegre - Rio Grande do Sul (RS)
91120-210

OMEGA

PROJECT



Contents of the Main-ROM

- All BIOS routines of MSX turbo R;
- New BIOS routines for mode 3 including for to retrocede to modes 1-2;
- BDOS routines toghether with the BIOS routines for MSXDOS3/MSXView2 for all disk functions, including icons control;
- Interpreter/Compiler MSX-BASIC 6.0 with routines to load and modify the programs in MSX-BASIC 4.0 for to compatibility with new routines;
- Assembly/Desassembly for Z80/ Z280/ Z380 with Dump, Zapper, instructions for pages and slots and with all labels of BIOS/BDOS and system variables;
- Several tables of charactera 6x8 by text mode Screen 0, including tables compatibles with PC pattern;
- Several tables of characters in cella 8x16 and 16x16 for multilingual text mode Screen 3 for the major number possible of idioma;
- Screen and error messages in several idioms, including English, Japanese, Corean, Russian, French, Spanish, Portuguese and others.



Contents of the ROM disk

- MSXDOSL for mode 1;
- MSXDOS2 + MSXView 1.21 for mode 2;
- MSXDOS3/MSXView2 for mode 3
- Files containing messages of MSXDOS and MSXView in several idioms.



Contents of the SRAM

- Idiom and set of characters choosed by the user;
- Initial mode of the screen;
- Adjust Screen (SET ADJUST);
- Sequence of called disk system;
- All values normally setting by file AUTOEXEC.BAT;
- Other datas.



Variables of the math routines

- Integer 32-bit: -2,147, 483, 648 to +2,147, 483, 647

- Single Precision 32-bit:

Expoent -128 to +127
Mantiosa -8,388, 608 to +8,388, 607

- Double Precision 80-bit:

Expoent -16384 to +16383
Mantissa: ±18,446, 744, 073, 710, 000, 000

This is a ante-pre-preliminary project of a new MSX computer.



Reset procedures

1. Verify RAM, VRAM and AUDIO-RAM;
2. To show the logotype "MSX" on screen with the value of the Main RAM;
3. Search cartridges of 8 bits;
4. If found, mode 1 is acticated and the soft in cartridge is run;
5. If not found, mode 3 is active and search by cartridges or boards of 16-bit data bus multiplexed with 24-bit adress bus and run the software in it;
6. If 16-bit boards are found, run the software;
7. If 16-bit board not found, the control is paseed for ROMDISK;
8. Verify if the key CONTROL are pressed; if yes, mode 1 is activated with the drive A: only;
9. Verify S-RAM for collect all data by initialization;
10. Verify the disk on drive A: and to active the mode 1, 2 or 3 according the boot of it;
11. If no disk in drive A:, to activate the mode 3;
12. To initialize all system variables (modes 1, 2 or 3);
13. Load the MSXDOS version 1, 2 or 3 in conformity with the SRAM data;
14. Verify other S-RAM datas; for to put all system ready to use;
15. Load AUTOEXEC.BAT of Hard Disk or boot CD-ROM and execute;
16. If there aren't the file AUTOEXEC.BAT or CD-ROM the control is passed for ROMDISK;
17. To enter in the select system (MSXDOS1, MSXDOS2, MSXDOS3, MSXView2, MSX-BASIC 4.0 or MSX-BASIC 6.0).



Operation Modes

MODE 1

MSX-BASIC 4.0 and MSXDOS1 or 2
CPU: Z280/Z380 with internal clock of 3.58 MHz;
EXTERNAL BUS: 8-bit data; 16-bit adress, 3.58 MHz;
VDP: Up to Screen 12 without Screen3;
Compatible with MSX1, MSX2 and MSX2+.

MODE 2

MSX-BASIC 4.0 and MSXDOS2;
CPU: Z280/Z380 with internar clock of 28.64 MHz;
EXTERNAL BUS: 8-bit data, 16-bit adress, 7.16 MHz;
VDP: Up to Screen 20 without Screen3;
Semi-compatible with MSX turbo R.

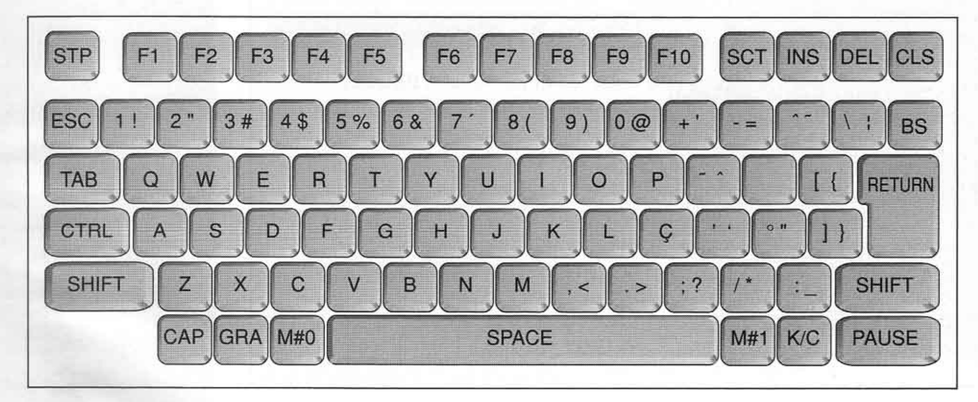
MODE 3

MSX-BASIC 6.0 and MSXDOS3/ MSXView2 Multitasking;
CPU: Z280/Z380 with internar clock of 28.64 MHz or more;
EXTERNAL BUS: 16-bit data, 24-bit adress, 28.64 MHz or more;
VDP: Up to Screen 20 with Multilingual text mode;
Possibility to expand the Data Bus for 32-bit, 64-bit or more.



Disk names

A0 to A7:	Drive HD/ED 1.44 or 2.88 Mbytes
B0 to B7:	ROMDISK
C0 to C7:	Hard Disk



D0 to D7: CD-ROM
E0 to E7: Reserved
F0 to F7: Reserved
G0 to G7: Reserved
H0 to H7: RAMDISK

The number after the letter means "partition number" and can be ignored.



Keyboard and screen modes

The screen mode "SCREEN 3" was changed by mode MULTILINGUAL TEXT, compatible with the Universal Keyboard. The keys M#0 and M#1 (mode 0 and mode 1) are used by to change the set of characters that is acessed by the keyboard.

The ASCII set from 00H to 7FH is not changed, but the codes from 80H to DFH are escape bytes for to represent new characters, and the codes from E0H to FFH are control codes.

By using the escape bytes, the multilingual text mode can to represent the 128 standard ASCII characters more 24,576 new characters. These characters are describes below.

The mode SCREEN 3 Multilingual text has 26 lines x 80 columns (for 8x16 cells) or 40 columns (for 16x16 cells). The 26th line can be used how status line to help the user to found the tables of characters between 80H and DFH escape codes.

The screen modes up to 12, except SCREEN 3 described above, are equal to MSX turbo R or MSX2+. The modes of VDP V9990 are suggest below. **(Table 1 and 2)**



Memory map

FFFFFFH	Page #15 1Mb.	SYSTEM WORK AREA
EFFFFFH	Page #14 1Mb.	DATA AREA
DFFFFFH	Page #13 1Mb.	
CFFFFFH	Page #12 1Mb.	
BFFFFFH	Page #11 1Mb.	
AFFFFFH	Page #10 1Mb.	
9FFFFFH	Page #9 1Mb.	
8FFFFFH	Page #8 1Mb.	
7FFFFFH	Page #7 1Mb.	
6FFFFFH	Page #6 1Mb.	
5FFFFFH	Page #5 1Mb.	
4FFFFFH	Page #4 1Mb.	
3FFFFFH	Page #3 1Mb.	
2FFFFFH	Page #2 1Mb.	
1FFFFFH	Page #1 1Mb.	MSX-BASIC INTERPRETER/COMPILER
0FFFFFH	Page #0 1Mb.	BIOS/BDOS/ASSEMBLY/SESASSEMBLY
000000H		

FFFFFFH	Page 15 4Kb.	8 bytes for secundary slot register Interrupt vector table System and user stack
FFEFFFH	⋮	
000FFFH	Page 0 4Kb.	BIOS and BDOS entries
000000H		

ESC byte			Description
80H	to	8FH	Kanji JIS1 (characters in cells 16x16)
90H	to	9FH	Kanji JIS2 (characters in cella 16x16)
A0H	to	BFH	New characters in cells 16 x 16
C0H	to	DFH	New characters in cells 8x16, including characters with graphic signals (áÁãÃâÂéÉíÍõÕóÓúÚüÜ, etc)
E0H	to	F6H	Reserved for future expansion
F7H	to	FEH	Graphic signals generated by the four new keys added to the original MSX keyboard ("¯^çÇ)
FFH			Unused

Table 1



MMU access area

The MMU can access only 56 Kbytes (14 MMU pages) at the same time because the page 0 and the page 15 of the MMU are used by system.

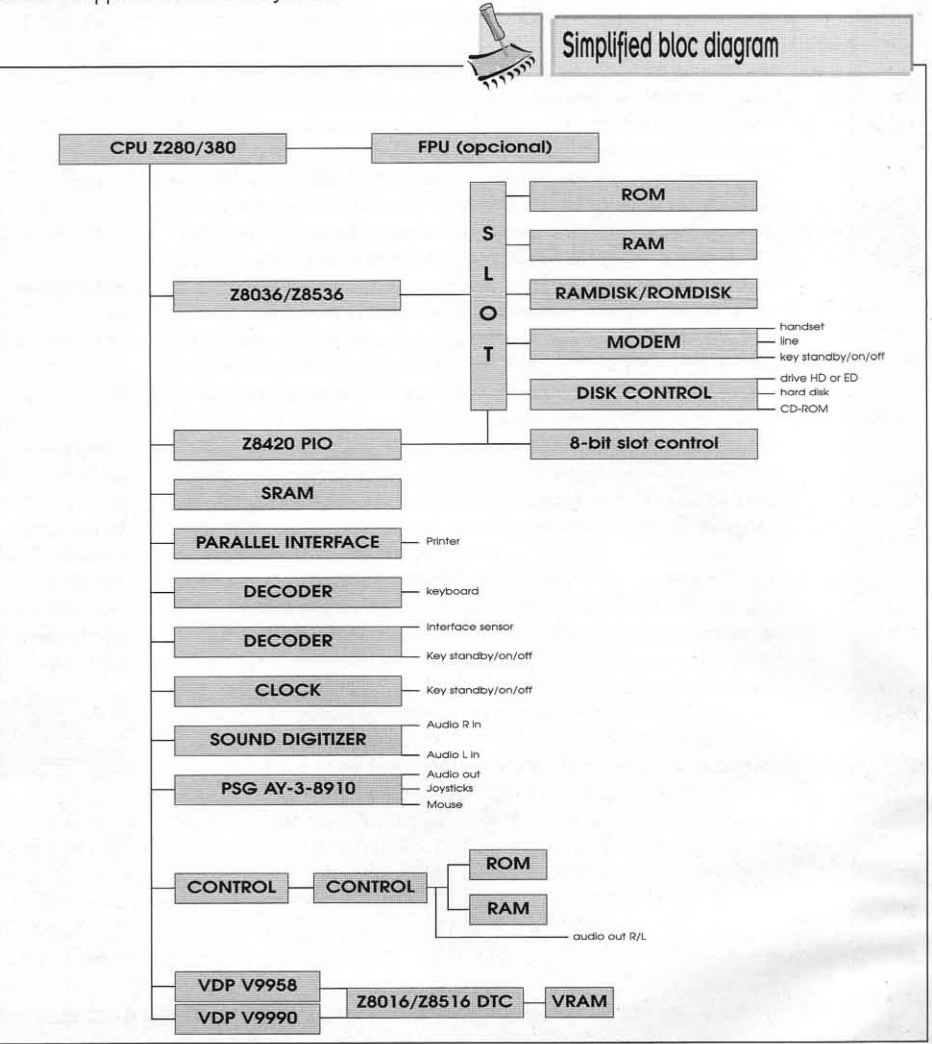
The system has16 physical pages of 1 Megabyte each, shown above with a total of 16 Megabytes adress space. The total of logical pages are 65,536 from 0000H to FFFFH, totalizing 64 Gigabytes of the system memory.

There are a total of 16 primary slots and each of them supports 16 secundary slots.

Screen13 - P1 mode (256 x 212, 2 screens) for games
Screen14 - P2 mode (512 x 212) for games
Screen15 - B1 mode (256 x 212, 32,768 colors) for AV
Screen16 - B2 mode (384 x 240, 32,768 colors) for AV
Screen17 - B3 mode (512 x 212, 32,768 colors) for AV
Screen18 - B4 mode (768 x 240, 32,768 colora) for AV
Screen19 - B5 mode (640 x 400) for OA
Screen20 - B6 mode (640 x 480) for OA and Screen 3

Table 2

Simplified bloc diagram



hazlo tú mismo

Conectar la ZIP al MSX

Muchas veces, cuando empezamos a meternos en el mundo de la informática, nos viene a la hora de adquirir el disco duro la duda habitual: "¿con X Mb será suficiente?". Quedándonos absortos en esta idea nunca pensamos que existen complementos al disco duro, pero es ahí donde la protagonista de este artículo hace su aparición: la Iomega ZIP 100. Bajo un nombre tan curioso se esconde un aparato de tamaño inferior a una unidad de 51/4". Moderna, un aparato elegante, funcional y, lo más importante, silencioso, muy silencioso, algo que hará las delicias de los enemigos del ruido informático. La ZIP goza de las mejores características: es pequeña, se puede posicionar tanto vertical como horizontalmente, su cuidado diseño nos permite instalarla en cualquier hueco del mueble del ordenador, su elegante carcasa queda bien en cualquier ambiente, y su silencio hace que sea posible colocarla incluso al lado del teclado.

Pero pasemos a la ZIP. Esta unidad está a medio camino entre los conocidos (y caros) magneto-ópticos y los clásicos discos duros. Por un lado, usa un sistema de lectura/escritura magnético, y por otro lado es removible y su capacidad es más que suficiente para los aficionados a llenar discos duros por doquier. Ni más ni menos que 100 Mb por disco ZIP y al precio de 2.000-3.000 ptas. cada uno, a parte de poder usar los antiguos discos ZIP de 25 Mb sin problemas. La unidad cuenta con otro punto a su favor; su precio no supera las 30.000 ptas con I.V.A. incluido, por lo que a bajo precio podremos hacernos con este complemento ideal del disco duro. Y aquí entra nuestro MSX aunque, como es norma habitual en los manuales, afirme que sólo se puede usar la ZIP con sistemas PC, Mac o Amiga, ya sabemos de sobra que es simple ignorancia de los fabricantes. La ZIP puede ser usada en cualquier MSX con interface SCSI. Aquí aparecen los problemas que motivan esta información. En primer lugar, la ZIP en el MSX solo usa ID's 5 y 6 y las SCSI habituales sólo permiten dispositivos con ID 3 como máximo (Novaxis, Bert, Padial...) lo que nos impide usar la ZIP como unidad de arranque, por lo que en MSX es necesario hacerse con un disco duro (y en los otros sistemas también). Una vez tengamos el disco duro ya prodremos comenzar a realizar las modificaciones necesarias para usar la ZIP (la MegaSCSI según tengo entendido tampoco reconoce como unidad de arranque a la ZIP). Lo primero de todo, y si sois nuevos con el disco duro, os recomiendo formatear el disco duro con el FDISK 1.0 (si la SCSI es Bert, Mak o Padial) ya que el SWAP, que es el programa necesario para manejar la ZIP, sólo admite particiones de este FDISK (todo lo que sea hacer incompatible las cosas en MSX lo detesto). Los demás no los soporta, así que formatear el disco duro y crear las particiones (personalmente recomiendo un disco duro de 80-100 Mb para aprovechar la ZIP). Haremos las particiones así: (Poner el ID del disco duro a 0)

Kb.	Dir.	FAT		01234567
1	32768	254	12	ANNNNNNN
2	32768	254	12	ANNNNNNN
3	32768	254	12	ANNNNNNN
4	512	254	12	NNNNNNNN
5	512	254	12	NNNNNNNN
6	512	254	12	NNNNNNNN

Luego ya se inicializan las particiones una a una. Ponemos su volumen, y ya el disco duro queda listo como unidad de arranque. Nota: Se supone un disco duro de 100 Mb.

Hemos definido 6 particiones ¿porqué? Es bien sencillo. Las interfaces SCSI que reconocen hasta ID3 no pueden reconocer la ZIP al arrancar, y por lo tanto no pueden reconocer las 3 particiones que hagamos a la ZIP y no se asignarán drives (D:, E: y F:) a la ZIP, así que no podremos hacer nada, de modo que si creamos en el disco duro 6 particiones, esas 3 que no sirven para nada (la 4, 5, 6) quedarán como unidades D:, E: y F: y con el SWAP podremos asignarles una partición de la ZIP a cada una de las letras. Comprobar, al salir al DOS y resetear el MSX, que el ordenador tiene el disco duro como unidades A:, B:, C:, D:, E: y F:. Haciendo un simple FILES"A:" en todas estas unidades debe poner File not Found (si pone Disk I/O Error cosa mala, que se lo digan a los de Mesxes). Si está todo correcto, ya con Copy transladar el MSX–DOS2. SYS y el COMMAND2.COMa A:.

Pasemos a formatear la ZIP. Aquí hay suerte: la ZIP ya viene formateada y no presenta problemas para hacer directamente las particiones ,pero os recomiendo que la formateéis yendo al menú FORMAT HD. Formatear la ZIP usando la opción 1 (Format without defect list). Entramos el factor interleave dando el número 0 y en unos minutos formateará la ZIP. Una vez hecho esto hacemos las particiones de esta manera :

Kb	Dir.	FAT		01234567
1	32768	254	12	ANNNNAAN
2	32768	254	12	ANNNNAAN
3	32767	254	12	ANNNNAAN

Nota: Para formatear la ZIP debemos poner FDISK1-0 x, donde x es el número de ID que tiene la ZIP; para que la ZIP responda correctamente, el número de ID recomiendo que sea el 5, y seleccionar On en el interruptor de Termination. A parte, si el cable está mal poco podréis hacer. Si veis que pone Hard Disk NOT Respond o SCSI I/O error, empeñaros varias veces, seguro que al rato saldrá en la parte superior IOMEGA ZIP 100 y podréis hacer lo siguiente: Escribimos la tabla de particiones al disco con W y ya inicializamos las particiones como en el disco duro. A partir de ahora el disco de la ZIP y el disco duro estarán listos para trabajar a pleno rendimiento. Sólo queda copiar a la partición 1 del disco duro (unidad A:) el MSXDOS2. SYS y el COMMAND2.COM. Lo demás, ya a gusto del consumidor, y copiar el SWAP.COM tambien en el directorio raiz. Luego, en el AUTOEXEC.BAT (¡que gusto!, no hay CONFIG.SYS) sólo debéis añadir estas líneas, a parte de vuestros gustos en la configuración del sistema (si el ID es 6, poned 6 en vez de 5):

SWAP D:=5,1
SWAP E:=5,2
SWAP F:=5,3

Y nada más ya. Crear el AUTOEXEC.BAT como os plazca y resetear el MSX. Comprobar que arranca el MSX-DOS2 perfectamente, que el AUTOEXEC hace su efecto, y que en A:, B: y C: está el disco duro (los volúmenes lo dejanclaro), y que en D:, E: y F: tenéis la ZIP (ídem de ídem). G: será la unidad A: de disco y H:, si no habéis pulsado CTRL al arrancar, será la unidad B:.

Eso es todo. Ahora, a llenar el disco duro de programas útiles, y la ZIP de lo que os de la gana (MOD's, imágenes, imágenes de juegos,... lo que sea). Las ventajas que reportará la ZIP serán enormes. El disco duro nunca se os quedará pequeño, el trabajo será rápido, y estaréis abiertos al futuro del MSX.

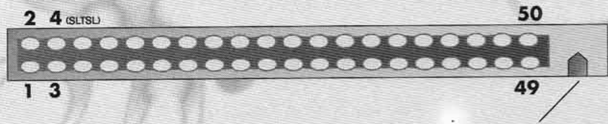
Observación: Dependiendo de la SCSI pueden variar las cosas un poquito. Estas indicaciones valen con la SCSI Bert, MAK/Green y Padial, y supongo que en la Novaxis será algo más sencillo. Una buena noticia es que la interface SCSI de Padial a partir de ahora incorporan el conector SCSI típico de 50 hilos y un conector DB25 para la ZIP y algunos periféricos SCSI (!), por lo que podréis usar sin problemas el cable que incluye la ZIP. Y eso es todo. Consultas, dudas, sugerencias, fallos y lo que sea, al Club MSX Power Replay.

Rafael Corrales

Cartuchos sin ejecutarse

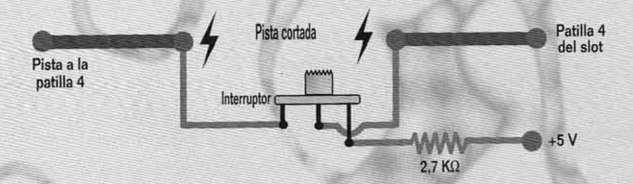
Este pequeño truco a lo mejor le puede resultar útil a algún lector. Se trata de tener un cartuco conectado en el ordenador sin que se ejecute. Para ello hay que desconectar la patilla 4 (SLTSL: seleccionar slot) de la ranura de cartuchos.

La disposición de las patillas en la ranura de cartuchos es la siguiente:



Guía al lado de la patilla 49 para poder insertar el cartucho correctamente

Hay que buscar la pista que va a la patilla 4 y cortarla y hay que intercalar (entre la pista cortada y la patilla 4) lo siguiente:



La pista que iba a la patilla 4 se conecta a uno de los pines del interruptor. Al otro pin del interruptor se conectan 5 voltios (se intercala una resistencia de 2,7 kΩ) y el otro pin va a la patilla 4 del slot. Así, en la posición del interruptor en que están conectados los 5 V. el cartucho está desconectado (la señal SLTSL es activa cuando hay un "0") y en la otra posición funcionará normalmente.

Alfonso Díaz

M-kid promo

En la promo del M-Kid existe un truco para coger más gemas: si en la zona más alta del decorado saltas contra el límite superior de la pantalla te obsequiaran con varias gemas.

Jorge Ortega

Peach-up Summary 2 [disk 4]

Unas claves para el Peach-up Summary 2 (disco 4):

1.- Azul, Amarillo, Amarillo, Azul
2.- Rojo, Morado, Amarillo, Verde
3.- Dorado, Dorado, Dorado, Azul
4.- Azul, Verde, Azul, Verde
5.- Amarillo, Rojo, Verde, Azul
6.- Verde, Azul, Azul, Dorado

Jorge Ortega

YS II [The final Chapter]

El motivo de este comentario es rectificar los errores que aparecieron en la ficha Coleccionable del Japón sobre el Ys II en la MSX-CLUB 70.

RUINAS DE MONDORIA

La segunda varita, que permite descubrir puertas ocultas, la encontraremos en un cofre visible, el cual está antes de llegar al viejo y a la estatua del ángel, pero custodiado por dos guardianes. Para enfrentarnos a ellos necesitaremos la segunda espada y bastante experiencia. Por mucho que leas el comentario de la ficha del Coleccionable del Japón no encontrarás nada referente a como conseguir esta seguna varita (?).

En la segunda cueva debes buscar una planta (lógicamente no tiene función de campanilla) y activar la segunda varita con lo que aparecerán dos puertas ocultas en las que encontrarás una campanilla y una piedra azul.

CORDILLERA DE NOLTIA

Cuando te encuentres con la aglomeración de piedras no basta con elegir la primera varita y disparar, necesitas tener la suficiente experiencia. Cuando alcances esa experiencia verás que tu disparo ha cambiado del color rojo al blanco. Para enfrentarte al monstruo de esta fase debes tener, al menos, 10.500 de experiencia, de lo contrario tus disparos no le afectarán.

EL ESPEJO

El espejo no nos da ninguna opción, es la tercera varita la que nos permite acceder a cualquiera de los poblados ya visitados.

EL FOSO DE LOS QUEMADOS

Cuando vayamos a la grieta debemos seleccionar los pendientes y pulsar <RETURN>, cierto, pero también tendremos que hacer lo mismo con la bola azul porque de lo contrario NO aparecerá ese nuevo personaje en el pueblo.

PALACIO DE SALMON

En el comentario de la MSX-CLUB se decía que en una sala había un guerrero que nos daba un anillo si nos transformábamos en monstruo, pues bien, no es del todo correcto ya que lo que nos da NO es un anillo sino un broche. El anillo en cuestión debemos buscarlo en un cofre a lo largo del castillo.

Respecto al cáliz debemos buscarlo en la parte derecha del castillo en un cofre que aparecerá si tenemos seleccionada la segunda varita.

Por último, decir que tras conversar con el ángel que nos teletransportará a una nueva parte del castillo, si buscamos bien encontraremos, a parte del "Iron Shield", el "Battle Shield" de manera que no será preciso comprarlo más adelante.

Francisco Escrig





¿Quién no ha usado alguna vez un compresor de imágenes? MIF es un compresor de imágenes, pero con una gran cantidad de ventajas que lo diferencian de los demás.

Por Jesús Tarela

El MSX carece de un formato estándar gráfico comprimido. Muchos de vosotros ya conocéis y habéis trabajado con algún compresor de imágenes, como el que nosotros utilizábamos para nuestro suplemento en disco y que posteriormente se ha ido mejorando.

También estamos acostumbrados a utilizar el compresor utilizado en los programas de Juan Salas, como el MSX Paint IV. Sin embargo, no podemos decir que tengamos un formato estándar, como ocurre con el GIF o JPEG en otros sistemas. MIF pretende ser un formato estándar a partir de ahora. Veamos pues, lo que nos ofrece este interesante programa.

Presentación

MIF es obra de un francés, Laurent Halter, más conocido como Noldas en la revista Power MSX. El precio en Francia es de 79 francos, aunque a partir de ahora también lo podréis conseguir en el Club.

El programa se entrega en un disquete, sin manual impreso pues ya incluye unos ficheros en inglés en el propio disquete con todas las instrucciones necesarias para ponerse a trabajar. MIF es un paquete que incluye los siguientes ficheros: MIF.COM, MV.COM, MVB.BIN y dos programas para PC: BMP2MIF.EXE y MIF2BMP.EXE.

MIF.COM v.1.01

Se trata del programa principal, con el que podremos convertir prácticamente cualquier imagen del MSX a formato MIF. El programa funciona en MSX2 y Turbo R bajo DOS1. También podemos instalar el programa sin problema en nuestro disco duro, con lo que ganaremos en velocidad. El programa no soporta las funciones del DOS2, como cambiar de directorio desde el propio programa, aunque según su autor, esta opción y otras muchas estarán disponibles en una próxima versión del programa.

Nada más ejecutar el programa, aparece ante nosotros la pantalla de trabajo. Para movernos y ejecutar las diferentes opciones podemos usar el joystick, ratón o los cursores, así como las teclas SPACE, GRAPH/ESC, y SHIFT (para acelerar el movimiento del cursor).

En una ventana podemos visualizar el directorio actual con todos los ficheros. Hay una barra superior e inferior para avanzar por el listado. Aunque no podemos manejar subdirectorios, sí podemos cambiar de unidad (A,B,C,...) fácilmente desde en mismo programa, esto resulta muy cómodo para los que trabajamos con disco duro.

Opciones

SCREEN: Para cambiar el screen (screen 5 al 12). Para cambiarlo podemos usar los botones del joystick o ratón, o bien usar las teclas SPACE (subir screen) y ESC ó GRAPH (bajar screen).

PAGE: Para cambiar la página de VRAM, útil para cuando trabajemos con imágenes entrelazadas.

BORDER: Para cambiar el color del borde de la pantalla.

INTERLACE: Para activar o desactivar el modo entrelazado.

VIEW: Muestra la imagen seleccionada, en el modo y página seleccionados. Con SPACE podemos elegir también el color del borde.

SLIDE: Va visualizando, uno tras otro, todos los ficheros gráficos del directorio.

BMP2MIF.EXE

El paquete MIF también viene con un par de utilidades para PC que nos permitirán pasar imágenes BMP a MIF y viceversa. El programa es muy simple, y se requiere un 286 con el sistema 3.0 como mínimo.

```
BMP2MIF version 1.01  Copyright Noldas 1996, all rights reserved

Usage : BMP2MIF <filename.bmp> [option] [option]

        <filename.bmp> is a 24bits RGB True Color bitmap file.

        [option] may be : /5 converts to screen 5
                          /7 converts to screen 7
                          /8 converts to screen 8
                          /C converts to screen 12

                          /V verbose mode
                          /Rn error diffusion factor : 0 < n < 1 (default)
```

MIF2BMP.EXE

Este es el programa que nos permite convertir una imagen MIF a formato BMP de PC. La sintaxis es la siguiente:

```
C:\>mif2bmp

MIF2BMP version 1.01  Copyright Noldas 1996, all rights reserved

Usage : MIF2BMP <filename.mif>

        <filename.mif> is a mif compressed picture file.

C:\>_
```



LOAD: Carga la imagen del directorio. No es necesario pulsar LOAD ya que pulsando doble-click (o dos veces SPACE) sobre el fichero del directorio ya cargamos éste.

Podemos cargar imágenes PIC, SC8, SR?, PL?, MIF,... Este programa no es perfecto y aquí nos encontramos con que el programa se fia de la extensión que lleva el fichero. Es decir, no podemos poner la extensión .SR8 a una imagen que no sea realmente .SR8, ni cargar una imagen .MIF que no sea realmente .MIF. Si lo hacemos el ordenador se bloqueará, cuando lo lógico sería que nos mostrase algún tipo de error.

SAVE: Grabamos la imagen seleccionada en el formato que queramos (.PIC, .SC8, etc). Podemos cambiar el nombre del fichero si así lo queremos. Para grabar la imagen en formato .MIF tan sólo tenemos que seleccionar la extensión .MIF. Como siempre usamos las teclas SPACE o ESC/GRAPH para ir seleccionando los distintos formatos. En pocos segundos (depende de si usamos el R800 o Z80, kit 7Mhz) grabará la imagen en formato .MIF



Al igual que en la instrucción LOAD, el programa no responde a los mensajes de error y en su lugar cuelga el ordenador. Así, pues, se nos colgará si intentamos grabar en un disco protegido o si no tenemos insertado ningún disco. Seguramente esto se corregirá en la próxima versión.

DEL: Para borrar ficheros. Por razones de seguridad, hay que pulsar dos veces sobre DEL para que funcione.

QUIT: Salir al DOS.

ADJUST: Permite mover la imagen para situarla donde queramos.

CENTER: Centrar la imagen. Primero debemos seleccionar el color del borde correcto.

RESET PALET: Borramos la paleta de colores al modo normal. Nos permite modificar desde el propio programa la paleta de colores, una opción interesante cuando trabajemos con imágenes de screen 5 o 7, por ejemplo.

OFFSET: Controlamos el desplazamiento de una imagen RAW o PIC. Si cargamos una imagen PIC del Designer/Videographics de Philips tendremos que poner el OFFSET a 7, de lo contrario la imagen cargará desplazada.

El programa es muy fácil y cómodo de usar, y desde el primer momento podemos crear nuestros ficheros MIF

Ejemplos

En el caso de querer comprimir una imagen .SC7 debemos hacer lo siguiente:

- Seleccionar el fichero .SC7 del directorio y pulsar en LOAD (o simplemente pulsar dos veces sobre el fichero).
- Pulsar en EXT y seleccionar .MIF.
- Pulsar en SAVE.
- Ya tenemos la imagen en formato MIF. Si lo deseamos podemos borrar la imagen .SC7 seleccióndola y pulsando dos veces consecutivas en DEL.

En el caso de cargar una imagen en modo entrelazado.

- Activamos el modo NO entrelazado.
- Situamos el OFFSET en 7.
- Situamos PAGE a 0.
- Cargamos la imagen .IL0
- Situamos PAGE a 1.
- Cargamos la imagen .IL1
- Activamos modo entrelazado
- Grabamos (SAVE) la imagen en formato .GIF

BMV.BIN

Para poder cargar las imágenes en BASIC necesitamos este fichero, muy simple de usar.

Con un simple programa podemos cargar las imágenes MIF. Recordar que el si programa intenta cargar un fichero que no corresponde con su extensión el ordenador se colgará. Para cargar las imágenes no se puede poner la extensión .MIF. Tampoco es necesario poner el screen antes de cargar la imagen, ya que el programa lo detecta automáticamente.

El programador entrega también el código fuente del programa (GEN) para que los programadores puedan modificarlo según sus necesidades.

BMV.BIN es de dominio público, lógicamente, ya que de lo contrario no podríamos distribuir nuestras imágenes MIF libremente.

MV.COM

Tiene la misma función que el anterior, pero trabaja bajo el sistema operativo.

MV file.MIF , visualizará la imagen en pantalla.

Además, podemos hacer uso de un comando MV -F file.txt, que nos permite cargar una serie de imágenes en el orden que nosotros queramos.

Tan sólo debemos escribir el nombre de los ficheros (sin .MIF) en un fichero de texto –file.txt–. El programa hace una pausa entre cada imagen, siendo necesario pulsar una tecla para pasar a la siguiente.



software

Near Dark 2 1/2

Otra demo musical del grupo Near Dark

Casa: Near Dark, 1996
Tipo: Demo musical
Música: MSX-Music, Audio
Sistema: MSX2
Formato: disco 1x2DD

Near Dark es el nombre de este club holandés que realiza, además de programas, una *diskmagazine* llamada Near Dark cuyos dos últimos números os comentamos a continuación. Este disco musical Near Dark 2 1/2 fue presentado en la pasada edición de Tilburg y es el último que realizarán con músicas para Moonblaster (FM Pac y MSX Audio) ya que a partir de ahora se dedicarán a crear músicas para el Moonsound, las cuales ya han empezado a poner en su diskmagazine.

Debido a problemas de tiempo (su programador está preparando un juego para el Graphics 9000) no han podido sacar otro disco musical en la feria de Zandvoort.

Como ya hemos dicho, este Near Dark 2 1/2 contiene músicas para MSX-Music y MSX-Audio. Tras la presentación con una rutina de scroll, carga la pantalla principal del disco, que representa una antigua máquina tocadiscos. Con los cursores vamos seleccionando las músicas y al sonar aparecen unos ecualizadores por la parte superior.

En este tipo de discos poco más se puede comentar, aparte de la calidad de las composiciones. En este caso, al hacer uso de ambos chips de sonido la calidad de sonido es muy buena, y contiene un total de 33 canciones, entre las cuales encontramos arreglos de melodías de juegos como "Illusion City", "Psycho World", o "Xak". Como canciones curiosas, la melodía que sale en el anuncio de "Ferrero Rocher" o una canción titulada "Estrellita de la madrugada".



Como conclusión, podemos decir que el disco en su conjunto está muy bien realizado y la calidad de las canciones es muy buena. Esperamos que pronto llegue el disco con las composiciones que están preparando para Moonsound.

Alvaro Tarela

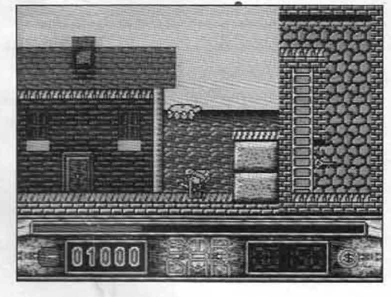
Sir Dan

Promo de lo que será este juego español

Casa: Daniel Zorita
Tipo: (Promo) Plataformas
Sistema: MSX2
Formato: Disco 1x2DD
Precio promo: 500 ptas.

Daniel Zorita
C/. Panaderos, 8 - 6º B
47004 Valladolid

Desarrollado por Daniel Zorita, este juego podríamos definirlo entre una mezcla de RPG y de Vampire Killer. Posee bastantes cosas interesantes y sobre todo innovadoras. Este juego funcionará en los MSX2 y Turbo R aprovechando en este último caso la velocidad del R800. Además de esto, en el juego se puede seleccionar el idioma: inglés o español. Aunque todavía no está finalizado os vamos a comentar un poco en que consistirá el mismo.



Al principio del juego tenemos un menú en el que podemos optar por comenzar una partida o cargar alguna partida ya grabada. También podemos seleccionar el idioma, así como otras opciones todavía no disponibles en esta *promo*.

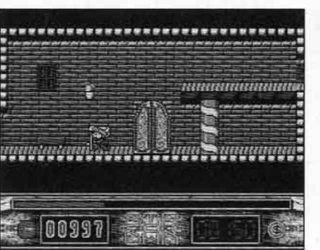
La velocidad y los movimientos son muy buenos, además tiene la posibilidad de cambiar la velocidad a gusto. Nuestro personaje se mueve muy bien por todo el decorado, y puede realizar múltiples funciones como por ejemplo saltar, subir escaleras, atacar con la espada, disparar cuchillos y mediante otra combinacion de teclas realizar diferentes disparos.

Se trata de un juego de plataformas al que se le ha añadido un poco de RPG para hacerlo más atractivo.

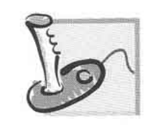
En cuanto a los gráficos, éstos son muy variados e incluso hay pantallas con dos planos diferentes.

Tan sólo añadirle la música, un poco de argumento y la diversión está asegurada.

Angel Tarela







Near Dark Disk #5 y #6

Las últimas diskmagazines del grupo Near Dark ya usan Moonsound

Casa: Near Dark
Tipo: Diskmagazine
Música: MSX Aud/Mus/OPL4
Sistema: MSX2
Formato: Disco 1x2DD

Comentamos a continuación los dos últimos números de esta *diskmagazine* realizada por el grupo Near Dark. Ambos discos cuentan con la misma estructura por tratarse de una *diskmagazine* y están totalmente en holandés. Además, desde este número #5 esta *diskmagazine* deja de ser de dominio público, e incluyen músicas para el Moonsound, MSX-Music y MSX-Audio.

DISK #5

Las secciones de la *diskmagazine* son las habituales: comentario de las últimas *diskmagazines*, *hardware*, *software*, trucos, comentarios variados y *software* incluido en el disco.

En la sección de la redacción podemos ver, además, la lista del *software* editado por este grupo: Soepfiskje (disco musical de dominio público), Moonblaster Sample Disk #1 y #2 (PD), Fases para King's Valley 2 (PD), Jarretenk (disco musical, PD), Meits' Best Noises 1, 2 y 2+ (Músicas para Moonblaster, PD), Disk #1 al #4 (*diskmagazine*, PD), Near Dark 1 y 2 1/2 (discos musicales). Destacamos, para terminar, la OPA Promo, una demo gráfico-musical con músicas arregladas de conocidos juegos, realizada por el grupo Near Dark y otro que se hace llamar OPA.

DISK #6

Con la misma estructura que el anterior, en esta publicación volvemos a encontrarnos todo tipo de artículos, amenizados con diferentes melodías para los tres chips de sonido. En la sección de *software* tenemos más composiciones para el cartucho Moonsound, además de diversas utilidades y una sección de gráficos.





Esto es todo lo que se puede comentar puesto que los textos están en holandés, aunque merece la pena ver o mejor dicho, escuchar, la d*iskmagazine* por el gran surtido de músicas que contiene, aunque no todos pueden tener el FM-Pac, Music Module y Moonsound a la vez en su ordenador...

Alvaro Tarela



Unreal World

Primer disco de músicas Moonsound realizado en España

Casa: N.H.M., 1996
Tipo: Demo musical
Música: Moonsound
Sistema: MSX2
Formato: Disco 1x2DD
Precio: 500 ptas.

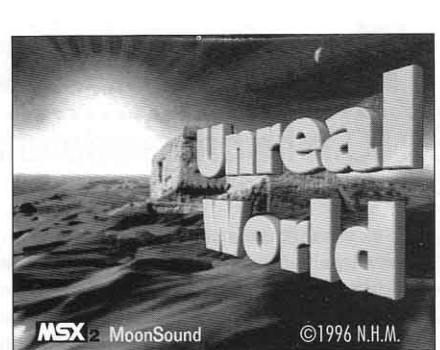
New Horizont MSX
C/. Dos de Mayo, 147
46870 Onteniente
Valencia
Tel. (96) 238 61 71

Este es el título del primer disco musical para Moonsound realizado en nuestro país. El disco se ha realizado con bastante prisa, pues había que enviarlo a Sunrise para que éstos lo presentasen en Zandvoort. Tal fue así, que por muy poco no llega a tiempo a Holanda, ya que Sunrise recibía justo los discos la tarde del día anterior a la feria, mientras estaban preparando todo para el viaje.

Ya se sabe que las prisas nunca son buenas, y esto se aprecia en la realización del mismo. No significa que esté mal realizado, pero podría haber estado mejor.

Sus puntos débiles están en la presentación y en que en el menú sólo nos encontramos con 6 títulos para elegir. Éste está realizado sobre una pantalla digitalizada en screen 8, y en él sólo podemos elegir 6 músicas, por la sencilla razón de que algunos samples llegan a ocupar los 100K.

La gente de N.H.M. se ha dado cuenta y en el mismo disco se incluye un fichero comprimido con muchas más composiciones.



En cuanto al tema musical, algunas canciones están bastante bien, aunque sabemos que este grupo ha compuesto músicas mejores, que no han podido incluir seguramente por falta de espacio en el disco.

El disco se presenta con una etiqueta en color (realizada también en el último momento por nosotros). El precio de venta es de 500 ptas.

En Zandvoort se vendió muy bien, ya que el 10 por ciento de los asistentes, prácticamente todos los poseedores del Moonsound que asistieron, se llevaron una copia. Todos los poseedores del Moonsound deberían pedir cuanto antes una copia a N.H.M.

Jesús Tarela



Disk Tsushin

Recordamos una diskmagazine japonesa de ASCII

Casa: ASCII
Tipo: Diskmagazine
Música: PSG, FM-PAC
Sistema: MSX2/2+
Formato: Disco 1x2DD

Hace ya bastantes números comenté un número de esta *diskmagazine* editada por ASCII.

Ahora me he hecho con otra entrega que me dispongo a daros a conocer. Si os acordáis, pese a no tener una fama como la han tenido las Disk Station, MSX Fan... aquel número ofrecía algunas cosas muy interesantes, y este que os comento ahora tampoco se ha quedado a la par.

Debe ser un número más antiguo que el anterior, ya que su presentación está menos trabajada, sin esas pantallas que apreciamos tanto, pasando directamente al menú de contenido.



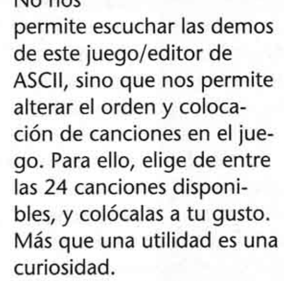
El menú de Disk Tsushin cuenta con varias secciones interesantes como el BGM de Ciuda Dragon.

Estas son las secciones que más destaco de la diskmagazine.

• *Preview* del malogrado Sea Sardine. Para mas INRI aquí tampoco funciona...

• Utilidad para Turbo R, poco os puedo contar con mi 2+.

• B.G.M. De Ciuda Dragon. Un apartado realmente interesante, con un entorno gráfico aceptable podremos seleccionar las músicas de este R.P.G. el cual no hemos sabido mucho de él. Las músicas están escritas con el conocido editor musical Musica, así en algunos temas podemos escuchar simultáneamente los tres chips que maneja el editor: PSG, SCC y FM. Sólo por esto ya es interesante hacerse con la *diskmagazine.*



• B.G.M. Of Dante. No nos permite escuchar las demos de este juego/editor de ASCII, sino que nos permite alterar el orden y colocación de canciones en el juego. Para ello, elige de entre las 24 canciones disponibles, y colócalas a tu gusto. Más que una utilidad es una curiosidad.

• Juego Lucky 12. R.P.G. Algo malillo, muy simple y sin nada que resaltar.

• Durl & Rush. Dos juegos de habilidad de una calidad aceptable. A pesar de su sencillez logran crear un cierto grado de adicción. Estos dos juegos también aparecieron en la sección Basic Programs de la Disk Station.

• Versiones musicales. 6 canciones de otros 6 juegos, en FM. Se versionan temas de Skightmare, Zanac... Viejos conocidos del MSX, aunque también hay un tema del Final Fantasy 3, uno de los R.P.G. más conocidos de Square.

• Chiste gráfico. Similar a los que aparecían en los Pink Sox, con el peculiar sentido del humor de los japoneses.

Visto así el contenido no parece gran cosa, pero os aseguro que estaréis una tarde entera probando juegos, escuchando músicas...

Creo que merece la pena y os lo recomiendo desde estas páginas.

Juan M. Gutiérrez

The Incredible Micro Mirror Men

N.O.P. ha preparado una promo antes del lanzamiento del juego

Casa: NOP, 1996
Tipo: (Promo) Habilidad
Música: MSX Mus/Aud/OPL4
Sistema: MSX2

Esta es ya la segunda vez que comentamos lo que será este magnífico juego desarrollado por NOP, ya que la *promo* no tiene desperdicio ninguno.

El juego funcionará en los MSX2, 2+ y Turbo R, y además de usar para las músicas el FM y el Music Module, utiliza el Moonsound. Y esto no es todo, ya que además de contar con 3 discos, será instalable en el disco duro.

Ya metiéndonos en la demo, decir que la presentación es francamente muy buena, tanto en los gráficos y animaciones digitalizadas como en la música del Moonsound.

Ya en el desarrollo del juego contaros que el movimiento de estas pequeñas criaturas es perfecto, a pesar de haber en pantalla hasta 30 criaturas y hacer cada una diferentes tareas. Y lo más sorprendente, que con tan sólo 10 pixels puedan crear esos movimientos tan realistas: andar, saltar, explotar, hacer una escalera, cavar ...

A pesar de ser un clónico de los Lemmings, tiene varias opciones que creo recordar no poseía el Lemmings: la opción de saltar y la de ponerse a bailar.

La demo consta de 3 fases y cada una de ellas ambientada con una música diferente, nuevas acciones, más dificultad y cada vez más divertido.

Angel Tarela





Sunrise Magazine 18A · ROM#6

El primer número tras la fusión de UMF y Sunrise

Esta es la primera *diskmagazine* fruto de la unión de Sunrise y UMF. La idea es que la revista pase a llamarse ROM únicamente.

Con motivo de este cambio, nada más cargar el disco nos salen las "Royal News", algo muy parecido a las Cabin News pero sin llegar a esa calidad, en la que anuncian dicha unión.

Después de esta breve introducción, nos sale el menú donde podemos elegir entre *INSTALL*, donde ajustar la pantalla, o escuchar por ejemplo las cuatro únicas músicas (sólo FM/Audio) que acompañan al disco.

En el disco, aparte del texto, también se incluye una demo del Sonyc y MSX3D, una demo para Graphics 9000 que nos permite navegar por un mundo tridimensional, al estilo DOOM. También se incluye un fichero, MAKEWAD.EXE con el que suponemos se ha creado la demo.



Redaktie: Editorial donde comentan los cambios en Sunrise, la instalación del disco en HD, *staff*,... También incluyen un pequeño apartado con cartas al director, un artículo sobre la pasada feria de Tilburg,...

Cursus: Peter Meulendijks, principal creador del Pumpkin, inicia en esta sección un curso para ayudar y animar a crear juegos. Para ello comienza un curso de iniciación en el manejo del AGE que es un editor gráfico que forma parte del editor DD-Graph de T&E Soft. Según Peter, es uno de los mejores para realizar gráficos de juegos. En la misma ROM cuentan que JBsoft está trabajando en una versión para PC del DD-Graph japonés con bastantes mejoras, y que también se hará una versión profesional para Turbo R.

Otra parte del curso la dedicarán a explicar cómo se hizo el Pumpkin Adventure III, para que sirva de referencia a nuevos programadores.

Sunrise Hardware Service también comenta la instalación de un MSX Turbo R en una torre de PC, y nos enseña por capítulos cómo construir un interface para manejo de robots a través del puerto de la impresora.

Magazines: Comentario de revistas bastante antiguas en su mayoría. En este número ha ocurrido que al incluir la parte de Sunrise algunos de los artículos tienen un año. Comentan: Eurolink, FKD Fan 10, Spirit 1, Telebasic 3, XSW 9, Futuredisk.

News: Que el Z380 está casi terminado, que la SRAM del Moonsound es carísima y difícil de encontrar por lo que se están buscando alternativas, resultados de la encuesta de la pasada reunión de Madrid remitidos por Power Replay...

Software: AGE 7 (versión del Age para trabajar en screen 7), Versión 3.0 del emulador MSX4PC de MCCM, Pinksox Hard Show, TNI Windows96, Trivial Pursuit.

Music: Background music, 5º curso de MIDI, OPL4 Midi, Burning Fire, Near Dark 2.5, uso de los samples, Wolf music.

Games: Akin, Bomberman, Magical Labyrinth, Match Maniac, Sonyc, Pumpkin Adventure III, Historia diálogo del Pumpkin (3 capítulos).

Diversen: Cartagena Fair, Power Replay, Hnostar interview, MSX on TV, Zip drive,... La información aquí contenida es bastante antigua, como nuestra entrevista que data de casi un año.

Jesús Tarela

Casa: Sunrise/UMF, 1996
Tipo: Disk-Magazine
Música: MSX Music/Audio
Sistema: MSX2
Formato: Disco 1x2DD
Distribuye: Club Hnostar





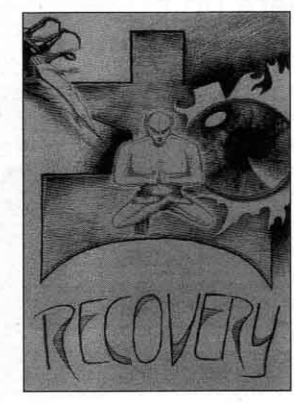
Proyectos de Parallax

Un resumen de los tres próximos lanzamientos de Parallax

Parallax está preparando nuevos juegos, entre ellos, la continuación de dos juegos que tuvieron un gran éxito: Blade Lords y Akin.

La segunda parte del Akin se llamará **Core Dump** y el argumento del mismo comienza donde terminó la aventura del Akin. Este es el juego en el que este grupo está trabajando actualmente. Seguramente será un excelente juego, mejor que el Akin, ya que este último parece que tuvo que ser terminado en un tiempo muy corto y podría haber dado mucho más de sí.

Blade Lords 2 es la continuación del juego del mismo nombre. Un juego en el cual, aparte de los gráficos, destacaba la adicción al poder jugar dos jugadores a la vez. En esta ocasión mantendrán la adicción, y aseguran que ven a coger algunas ideas del juego "Super Mario Bros" para adaptarlas al juego.



Y otro de los proyectos del grupo es un juego llamado **Recovery**. Por lo que parece será una gran producción. El juego será del estilo del Zelda de la consola SNES. Incorporará un óctuple (sí, ocho) scroll, así como una vista de pájaro de lo más realista. Será una mezcla entre el SD Snatcher y el Dragon Slayer VI.

Todavía tendremos que esperar un poco para poder disfrutar de estos juegos. Para los que tengáis acceso a Internet, podéis visitar la Web de Parallax en donde tenéis más información.



Alvaro Tarela



Fantasia

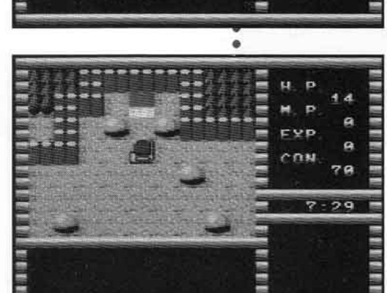
Un R.P.G. con toda la magia nipona

Casa: MSX Fan
Tipo: R.P.G.
Música: PSG
Sistema: MSX1
Formato: disco 1x2DD

Destripando y descomprimiendo uno de los MSX Fan, descubrí con agrado este R.P.G., el cual no aporta nada nuevo al género y cuya calidad es media. Aún así, este Fantasia me hizo recordar esas primeras partidas con el YS y todos esos R.P.G.'s que están en la mente de todos, y me cayó en gracia. De este modo decidí introducirlo en la sección.

El juego está sin duda programado por algun solitario nipón, y es todo un reflejo de los YS, Grimson, etc., utilizando el mismo modo de juego.

Tras insertar el disco aparecerá el título del juego y las opciones Continue y Start. Al elegir esta última, aparecerá una serie de mensajes en kanji, sin duda destinados a situarnos en la historia de Fantasia.



Tras esto aparecerá nuestro guerrero en un pequeño poblado, protegido por una empalizada en medio de un territorio hostil. Ni que decir tiene que los habitantes del pueblo nos pedirán que alejemos a los demonios de su zona, con lo que partimos hacia el exterior.

Ya que estamos situados, os acercaré algunos de los detalles técnicos de Fantasia, como su disposición de pantalla. Ésta está dividida en varias ventanas. La principal y mayor está destinada para la acción del juego, a su derecha se encuentran los típicos marcadores de HP, MP, EXP y CON (condition), justo debajo se encuentra un reloj que avanza inexorable. Debajo de la pantalla de juego hay otra ventana reservada para los menús de sistema y combate y el texto que aparece al hablar con los personajes, y justo a la derecha existe otra ventana destinada a ofrecer un gráfico e información del enemigo, cuando estemos en combate con él.

Fantasia es tremendamente laberíntico, y la confección de un mapa es necesariamente obligada. La acción se desarrolla en distintos parajes como bosques, desiertos, antiguos templos... Existe una aceptable variedad en cuanto escenarios; si bien lo más importante es buscar las cuevas y laberintos subterráneos, en los cuales se encuentran los principales objetivos, además de numerosos enemigos y cofres con valiosos tesoros.

Naturalmente, para adquirir mayor fuerza y aumentar nuestro nivel, hemos de combatir sin descanso a los demonios que pululan por Fantasia. Al igual que en Grimson, nuestros enemigos son invisibles, y al encontrarnos con uno de ellos entablaremos el combate, que se realiza mediante menús. Una pequeña carga de disco y en la pantalla de acción aparece nuestro guerrero frente al enemigo, también aparece el menú de combate, el cual esta formado por estas opciones: Atacar, Usar MP (puntos mágicos), Usar equipo (pociones,etc.) y Huir. En los combates hay algo de acción, ya que ambos contendientes se acercan al contrario para golpear, se cubren... No se hace tan aburrido y pesado como en otros juegos, si a todo esto se le une la rapidez con que se libran los combates y el rápido acceso del disco, hay que apuntar un tanto a favor de Fantasia.

Siguiendo con los menús, Fantasia tiene su propio menú de sistema, este es: Retorno al juego, Ver status (nivel, fuerza, defensa, armamento...), Usar MP, Usar /ver equipo y Salvar situación en disco. Como veis, nada complicado.

El tiempo en Fantasia tiene un peso importante. Así, en las horas en las que el sol domina, los enemigos son mas débiles y fáciles de abatir, y nuestro marcador de condición está al tope, pero a partir de las 6 de la tarde, el día se oscurece (un buen detalle) y los demonios, aliados de la noche, ven aumentar su fuerza y ferocidad, mientras la nuestra disminuye. A partir de las 10 la cosa se pone muy peligrosa y nuestro marcador de condición desciende con cada combate.

La única solución posible es dirigirse al poblado y dormir, recuperando las fuerzas para otra jornada.

Poco más ofrece Fantasia. Sus aspectos técnicos son más bien discretos, si bien el colorido, aunque escaso esta bien distribuido, por lo demás: gráficos, música... Un juego muy normalito, pero con su inevitable magia nipona.

Juan M. Gutiérrez

Lemmon

El club MESXES prepara un nuevo RPG

Lemmon es el título de un juego, estilo SD Snatcher, que tienen pensado realizar el club Mesxes, aunque sólo está disponible para MSX Turbo R.

Todos los interesados podéis pedírsela a este club, aunque todos los suscriptores de su fanzine deberían haber recibido una copia del mismo. En esta promo podemos hablar con varios personajes y recorrer el mapeado de lo que sería el primer pueblo. Los gráficos están bastante bien realizados, y el movimiento se realiza por scroll, no por pantallas. En el disco además nos encontramos con el Lemmon Soundtracks, en el que podemos escuchar algunas de las músicas del juego.

Jesús Tarela



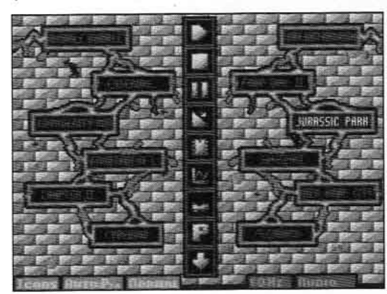


Arranger III - The Voyager Home

Una demo musical con varios añitos

Como no podía ser de otra manera en esta sección, aquí teneis la clásica demo dispuesta a ser comentada.

Mediante un original sistema de selección y mediante unos iconos –bastante completos–, con opción de pausa, selección, etc., podemos disponer de más de 20 canciones para FM y Music Module, creadas por el ya omnipresente editor Moonblaster.



Las canciones son versiones en su gran mayoría. Naturalmente, abundan los temas de conocidos juegos japoneses como YS I, YS II, Feedback, Fray, Sa-zi-ri (sensacional ésta). Estas versiones tienen una calidad media, a pesar de que hay canciones de una notable calidad, como la mencionada Sa-zi-ri y las versiones de los YS's.

También se han creado versiones de algunos temas musicales de gente como el Jarre, Alan Parsons e incluso un tema de la B.S.O. de Jurassic Park



Aparte también se han versionado temas de música disco, de esos que les gustan tanto a los holandeses, destinados a quien les guste esta "música".

Por último se han escrito algunas canciones originales, de las cuales se pueden mencionar especialmente algunos títulos, como Silent Void.

¿Qué más os puedo decir? Pues que si os gusta la música os hagáis con la demo. Por mi parte estoy haciendo una recopilación de versiones de temas de juegos japoneses, y esta demo ha contribuido sobradamente a ello, aportando algo de calidad.

Juan M. Gutiérrez

Casa: Zodiac, 1994
Tipo: Demo musical
Música: MSX Music/Audio
Sistema: MSX2
Formato: Disco 1x2DD

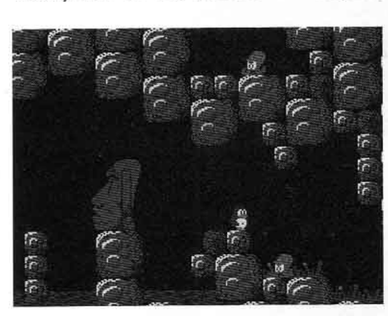
Pentaro Oddissey y No Name

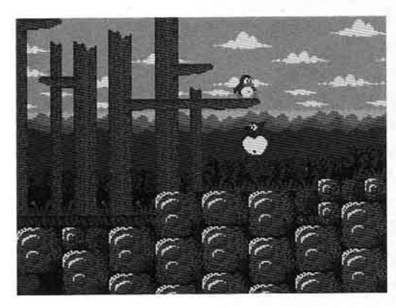
Dos nuevos juegos desarrollados en nuestro país

Pentaro Oddissey

Así se llamará este nuevo juego que está desarrollando Marcos Vega, que ya conoceréis por haber realizado "Babel, The New Megablocks". Actualmente está trabajando en dos nuevos juegos, uno de ellos es el que comentamos en este artículo, el otro es al estilo "Arkanoid".

El juego es un arcade con plataformas, con *scroll* en todas las direcciones y está inspirado en "Ninja Kid" de Hal Laboratory, aunque se ha cambiado el protagonista por un pingüino, ya que es más simpático.





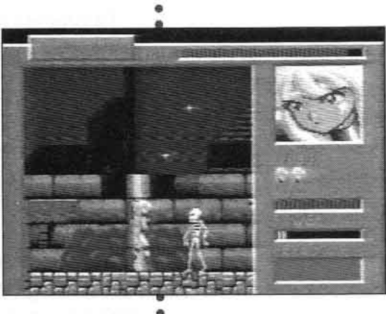
La demo que hemos podido ver carece de música y de sonido, tan sólo posee unas cuantas pantallas para movernos, ver los decorados y matar algún que otro pájaro, oso...

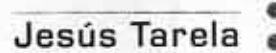
Los gráficos están muy bien realizados así como el movimiento del pingüino y el *scroll*, a pesar de no tratarse *pixel* a *pixel*. Al tratarse de una demo muy corta no puedo comentaros mucho, pero por las fotos podéis sacar vuestras propias conclusiones.

Una buena melodía, un pequeño argumento y estoy seguro que se convertirá en un buen juego, y lo mejor de todo, español. Esperemos que para finales de año esté totalmente finalizado como nos ha comentado su autor.

No Name

Este es otro juego que se está realizando en nuestro país. Su autor es Kenneth, más conocido artísticamente como Kai Magazine, autor de "Lilo". El nombre, privisional, es "No Name", y se trata del juego "Rusty" que presentó en Octubre pasado. Se trataba de una demo jugable con triple *scroll* simultáneo protoganizado por una chica a lo Vampire Killer. Ahora el juego ha mejorado en cuanto a presentación, mapeado y colorido. Gracias a Angel Carmona, quien nos ha remitido un vídeo con imágenes del mismo, podemos mostraros el trabajo de Kai. El juego está muy bien, los gráficos son sin duda de lo mejor. El juego incluye también unas animaciones que harán más entretenido y emocionante el juego. Esperamos poder comentar el juego ya terminado muy pronto.





Jesús Tarela



Dragon Quest 2

La segunda parte de un auténtico RPG

Casa: Enix, 1987
Tipo: R.P.G.
Música: PSG
Sistema: MSX2
Formato: cartucho 2Mb.

Tras unos años de retraso, casi una década, llega a España, y tal vez a Europa, la segunda parte de ese jueguecillo de MSX. Gracioso, pero que sólo los más fanáticos coleccionistas como yo y algunos más seguimos guardando en nuestros tan ansiados disquetes de *software*, con ganas de marcha.

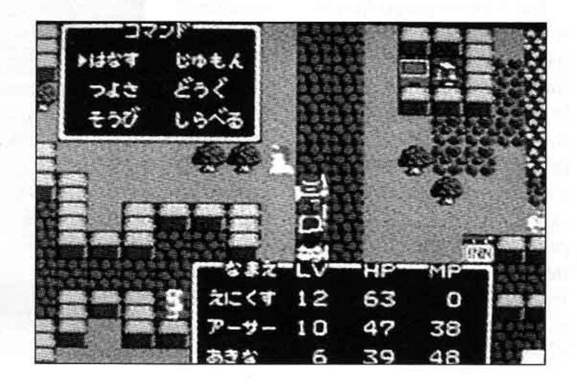


La primera parte ya la conocemos todos, y el que no la conozca más vale que siga sin conocerla, al menos que sea como lo que ya he dicho antes. Nada más encender el ordenata nos aparece la frase "Enix presents" y acto seguido aparece en pantalla el título del juego con una lograda música PSG que parece presagiar que el juego será, al menos, un poco mejor que su primera parte. Aparecen ya las consabidas opciones de *start* y *continue*. Pulsamos *start*, ponemos el nombre que queramos al personaje, y acto seguido empezamos a jugar.

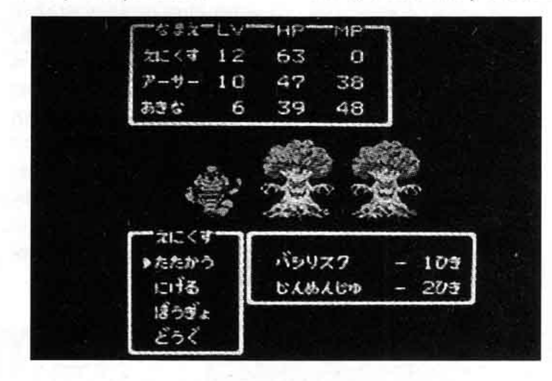
Aparecemos, al igual que en la primera parte, en el salón del rey y a partir de ahí, a buscarse las habichuelas por donde puedas. El mapeado es cuatro veces más grande que su antecesor. Al salir del castillo, pueblo, cueva o salón recreativo, la perspectiva será a vista de pájaro. Los menús de ataque son al estilo Randar 3, por nombraros uno de tantos.

Hay una variedad de hasta 60 ítems. Las clases de enemigos llegan hasta 200, pero los buenos aficionados a rol ya saben que de esos 200, luego te salen 5 ó 7 que lo único que cambian es el color de los ojos, el pelo, la nariz, si este lleva corbata o el otro pajarita, etc.

Aparte, también el juego fue reducido de menús notablemente, cosa de agradecer. También tendremos la ayuda de dos personajes más que nos acompañarán, pero no desde el principio, ya que tenderemos que buscarlos.



Las músicas, aunque no hay muchas, son muy buenas aún estando en PSG, casi tanto como puedan serlo la de los YS o Golvellius, y la adicción casi la misma. Guarda mucho parecido con Final Fantasy, velocidad incluida, cosa que le resta un poco de gracia al juego. Por cierto, las músicas son de la serie "Dragon Quest" o "Las aventuras de Fly", como queráis llamarla, aquí y en cualquiera de sus partes, incluidas la primera de MSX. Oído y comprobado.



Un bonito detalle en particular del juego es que tanto la carátula del juego como el diseño de los monstruos, al menos en esta del MSX, las ha hecho el gran maestro Akira Toriyama.

En general, un juego bastante logrado y adictivo. Nada más. Os dejo con los menús del juego, traducidos, y animaros desde aquí a que importéis juegos japoneses que aún no han llegado hasta nuestras fronteras. Hay docenas de ellos entre los que habrán fiascos, pero merece la pena arriesgarse de vez en cuando, no todos son programas incomprensibles y de gráficos, y horribles. Sólo hay que tener un poco de tacto.

Aprovecho desde aquí para dar las gracias a Hnostar por su confianza, a MDS, a FKD Fan y todos los fanzines, grupos y usuarios que siguen haciendo posible el gran sueño de seguir al lado del MSX.

Menú general, pulsando Space:
Hablar, Conjuros, Status, Intrumentos/utilizar/pasar/tirar, Equipo y Examinar.

Menú de lucha:
Luchar, Defenderse, Huir e Instrumentos

Julio Gracia

INTERVIEW WITH THE WIOS' PROGRAMMER

Club Hnostar: Have you finished WiOS?

MiChi: Yes, I'm proud to say WiOS is finished!!!

C.H.: When we can view a beta version? Perhaps for Zandvoort or Tilburg?

MC.: To answer this question, I will have to tell you something about WiOS. WiOS is an operating system. Although WiOS is finished, a normal non-programmer is NOT able to see anything of it. It's like the MSX-BiOS. When you startup the computer, you don't see any part of the BiOS. Without COMMAND.COM, you get nothing to see from DOS. An operating system is not a program but a collection of routines. WiOS is a huge collection of routines which reduce the effort to make graphical applications and multiple tasks to a minimum. But, like on all operating systems, you are not able to see anything without a program using these routines.

WiOS is finished, and now I need to do the following things:
- Debugging
Each routine is tested and works for itself, but what if many rotines are used together and what if several tasks are running. Until now I was not able to test this because there is no application yet.

- Optimizing for speed
Since WiOS has very complex graphic and memory routines (so they are very easy to use), it's absolutely non-optimized for speed - only for functionality!!!

- Writing two applications: a system-menu and a file manager there are no programs that need any disk-menu!!! It's all done via 'Drag & Drop' from the file manager to the task and vice-versa.

So what IS ready is an Alpha-Version of the 'naked' WiOS. What I am going to do now is to select some programmers who will get the Alpha-Release and do programming, so I can debug WiOS much faster than I could do alone. The first Beta-Release comes as soon as the upper 3 main things are finished, and it will be long before Tilburg. Although I tried my best to release a Beta for Zandvoort, it was too much work for a single person to do programming of WiOS and programming of tasks. I guess the WiOS Beta-Version will be ready in about 6 weeks.

This Beta-Release will be sent to ALL people who have a GFX9000 - for free!

✍ **Micahel Stellmann**
Michael_Stellmann@gp.maus.de



WIOS AT ZANDVOORT

Afterwards Zandvoort's fair, Club Hnostar asked MiChi about WiOS project, and here's a chronological list of what MiChi is going to do now (for WiOS):

- Debugging WiOS due to the reports of the Alpha testers I met at Zandvoort
- File Manager and System Control Panel for the Beta (Public) Release
- PicView
- Video Titler

Anyway, they also have a list of 'wishes' for which they are searching programmers for these special applications:

- Desktop Publishing Program (Dynamic Publisher)
- Datasheet and Wordprocessor
- Animator
- AVI-Replayer
- Terminal programm (VT100) and WWW
- PicView and slideshow for many graphic-formats
- Photo Paint and Retouch program (PCD... in B-modes)
- Midi-Sequencer (like Midi-Saurus)
- Music-Replayer for Moonsound
- Replayer for many wave-formats (OPL4)
- CD-Audioplayer
- PCM-Editor
- Diskmonitor
- Video-Titler
- Reader for many different PC-formats (text)
- CD-Audio Ripper

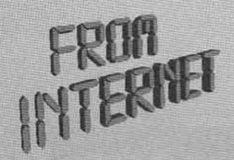
They already have some programmers: Erik Maas (who made ERIX) writes the terminal-program, Henrik Gilvad writes the extended file-driver for accessing CD-roms, and maybe harddisks with more than 8 or bigger than 32MB partitions, as well as the CD-Audio Ripper. MiChi will make PicView and the Video-Titler.

At least, He's very happy about the positive reactions he gots for WiOS at Zandvoort. He wanted to find about 3 Alpha Testers, and I found 7 !

They also had a meeting at the dutch MCCM-Magazine and presented the Alpha Release. Well, actually, there was not much to show, since WiOS is only a collection of routines –you only get to see something of WiOS if you have an application using these routines–, but they had been able to answer all questions about specifications and why-is-what and how-to-do's.

He's expecting that WiOS is giving many MSX-users another reason for staying at the best computer-system ever. What he gots to hear was only positive, and he still founds many enthusiastic programmers at the fair.

✍ **Micahel Stellmann**
Michael_Stellmann@gp.maus.de



MEMMAN 2.4

(PART TWO)

VIEWING TSR'S

At all times it is possible to look which TSR's are active in the memory. That is why the MemMan package contains the utility TV, TSR-View. Using it is the simpicity itself; just type the following at the DOS prompt:

TV

There will appear an overview of the active TSR's, complete with their full names. These names must be unique for each TSR, en will almost allways contain the initials of the programmer. This name is thus different from the filename! It is this full name - the TSR ID - that is necessary if a TSR must be removed from the memory. Programs that cooperate with TSR's directly can use this name to check whether a TSR is in the memory.

Behind the names of the TSR's TV mentions the segment in where they reside and which hooks are linked. The last is only important to programmers. Knowing the segment where a TSR resides is also handsome in other cases. If all TSR's are removed from a segment, that segment will be released and can be used by other programs again. The only exception is segment 0, that contains not only TSR's but also a big part of MemMan itself.

REMOVING TSR'S

As mentioned before it also possible to remove TSR programs from the memory. The program needed is named TK, TSR-Kill. TK takes care of removing a TSR neatly. All other other TSR remain working as normal, if the TSR was the only one in a segment, that segment will be released for use by other applications.

For instance to make the Caps indicator behave normally and stop the blinking, one only needs to remove the TSR involved. You type the following to do this:

- **TK "MJVcapsblink"**

The full name of the TSR must be given between quotation marks. One can remove several TSR's with one command by entering the names sequentially. E.g:

- **TK "TSR name 1" "TSR name 2" "TSR name 3"**

TSR-Kill can not only be used to release memory, but also to remove crashed TSR's from the memory. A TSR that, for any reason whatsoever, no longer functions well can often still be removed using TK. After that the TSR can be loaded again. Restarting can be beneficial to both normal programs and to TSR's.

MEMMAN BASIC-STATEMENTS

Starting from version 2.3 MemMan contains some statements and functions that can be used from MSX-BASIC. MemMan has a system TSR for this, named "MST TsrUtils". This TSR has number 0 and can not be removed by TSR-Kill. Below is a description of the available BASIC instructions. The meaning of the used symbols is as follows:

[] Anything between square brackets may be left out.
<> Descriptions of arguments are between angular brackets.
()", Round brackets must be typed, as well as punctuation and commas.

Command:	TSR-Load
Syntax:	CMD TL("<filename>",[T],[<N$>],[<F>])
Type:	Statement
Example:	CMD TL("PB") CMD TL("ALARM",T,,A)
Purpose:	Load a TSR-file into the memory. <filename> =Name of the TSR-file. Under MSX-DOS2 a subdirectory may be given as well. T = Show the intro-text of the TSR. <N$> = Name of a string-variable in which the TSR ID-name wil be stored. <F> = Variable in which an error code will be stored. If this variable is omitted standard basic error messages will be given in case of loading errors. The error codes are as follows: 0 = TSR loaded succesfully 1 = Installation aborted by the TSR 2 = Structural error in TSR-file 3 = TSR-table full 4 = Hook-table full 5 = No free MemMan segment 6 = Not enough BASIC memory free

Command:	TSR-Kill
Syntax:	CMD TK("<TSR ID-name>")
Type:	Statement
Example:	CMD TK("MJV printbuf")
Purpose:	Remove a TSR from the memory. <TSR ID-Naam>. = Identification name of the TSR to be removed. One can get this name by using TSR-View or Find TSR.

Command:	TSR-View
Syntax:	CMD TV
Type:	Statement
Purpose:	Show an overview with the ID-names of all active TSR's.

Command:	Find-TSR name
Syntax:	ATTR$ FT("<TSR ID-name>")
Type:	Function
Example:	IF ATTR$ FT("CAPS") THEN CMD TK("CAPS")
Purpose:	Return -1 if the given TSR is installed and 0 otherwise. <TSR ID-Name> =Identification name of the TSR.

Command:	Find-TSR number
Syntax:	ATTR$ FT(<TSR number>)
Type:	Function
Example:	N$ = ATTR$ FT(0)
Purpose:	Give the ID-Name of the TSR with the given number. If the number is greater than the number of active TSR's, an empty string with length 0 is returned.

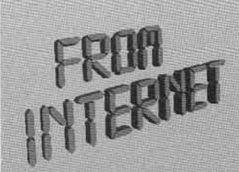
Command:	Help
Syntax:	CMD HELP
Type:	Statement
Example:	CMD HELP
Purpose:	Give information on screen about all the present TSR's that support CMD HELP. This includes in any case the allways present TSR `MST TsrUtils' and e.g. the Tracer. (For programmers: See `hints and directions for programmers' in MM24SPEC.ENG.)

MEMMAN VERSIE 2.4 - SPECIFICATIONS

This text contains the information neccessary to write application programs for MemMan 2.4. For the specifications regarding prgramming TSR's we point to the technical documentation that can be found on the `TSR-Development disk'. This disk contains the full specifications on TSR's and some development tools. It can be ordered from the MST, see the `LezersService' of `MSX Computer Magazine' for more information.

- **Changes in MemMan 2.3 with respect to version 2.2**

- The function **XTsrCall** has been added. This function works in the same way as TsrCall (63), the only difference being that the Tsr-ID is expected in register IX instead of BC. This makes BC avaible for passing an argument.
- The function Info (50) can be used to obtain the address at which XTsrCall can be called directly.
- The function **Status** is improved. The total amount of usable memory is reported correctly, even under MSX-DOS2.



- The function **Alloc** (10) now also recognizes the memory that becomes available when the DOS2 RAMdisk is removed or shrunk! It does not matter whether the RAMdisk was installed before or after MemMan wss installed.
- The internal stack of MemMan that is used to process function calls is enlarged from 160 to 240 bytes. The stack of MemMan proved to be too small to process nested "TsrCalls".

• Updates from MemMan 2.30 to MemMan 2.31

- A bug turned up in TL.COM, that caused problems when loading TSR's under DOS1. The error was in the parsing of the command line and was known and solved the day after the fair.
- The second bug was more complicated, en was revealed during experiments with new TSR's. It was not reported before. It was about CMD TL. Thet command did not perform an IniChk, due to which the CurSeg function of MemMan did not work well either. TSR's that used CurSeg and switched memory in page 2 got stuck. The printerbuffer was (is?) the only TSR to do so. The problem did not occur when loading a TSR with TL.COM because TL.COM does perform an IniChk. This bug is also solved.

• Changes in MemMan 2.4 with respect to version 2.3

- The function **GetTPA** (33) is added, making it possible to use the 32 kB RAM behind the BIOS and the BASIC ROM under disk BASIC. Many people asked for this!
- **CMD HELP** is now supported by the standard TSR `MST TsrUtils'. This command puts a small overview of the extra BASIC commands on the screen. Look at the hints and directions for programmers for more information on CMD HELP.
- **TL.COM** uses the environment item TL, to locate the TSR's. Owners of a harddisk only need to put `SET TL=A:\TSRS' in their AUTOEXEC.BAT and to place all the TSR's in the subdirectory A:\TSRS can allways be found by TL. giving the path is than no longer neccessary.
- **TV.COM** also shows in which segment the TSR's reside. This makes it easy to free a segment by removing all the TSR's in them. TSR segment 0 is the MemMan segment, the memory left over in that segment can only be used by TSR's, not by other programs.
- Two functions have been added read and set the stack pointer of MemMan's internal stack. That is neccessary if a program calls the expression evaluator in the BASIC ROM and wants to handle errors itself. This is because ExpEval may call a TSR that calls ExpEval and an error may than occur. In that case junk will be left on the stack. If the errorhandler of MSX BASIC is used after such errors, there is no problem: then MemMan itself clears its stack.
- In all MemMan TSR-segments the MemMan function handling routine starts at &h4002. Therefore MemMan can be called from a TSR with a quick and simple `call &H4002'.
- A new version (1.04) of the filecopier BK is delivered that makes no errors if more than 4 MB is available. In version 1.02 a counter would overflow causing a wrong indication on screen of the amount of memory.
- IniChk gives the address of the MemMan function handler in HL. This saves a call to the Info function.

WHY MEMMAN 2.4?

In fact there was little reason for a releasing new version after the updates. The differences between 2.3 and 2.4 are small. All known bugs had been solved and there are no big extensions, just a few small extras.

Apart from what is new now, we have and had more and bigger plans. We still work on them but we did not want to wait with releasing 2.4 untill the other things had been finished and tested. Especially because more and more programmers encountered an design error in MemMan: It was impossible to switch the 32 kB RAM behind the ROM under disk BASIC using MemMan. That has been solved: From now on All switching can be done neatly using MemMan, even if a program runs under disk BASIC and really wants to use all the memory.

All other extensions are nice but could have waited. On the other hand there are some wishes amongst the further plans that are in fact quite important. But they all require a considerable change in the internal structure of MemMan and that takes time.

USED TERMINOLOGY

Page Part of the addressing space. The addressing space of the Z80 is divided into 4 pages of 16 k, starting at &h0000, &h4000, &h8000 and &hC000 respectively.

• SEGMENT

Memory block 16 kB in size. There are two types of segments; pagebound and flexible segments. The flexible segments can can be switched on page 0, 1 and 2. There are three sorts of pagebound segments: PSEG0000, PSEG4000 and PSEG8000. They can be switched on page 0, 1 and 2 respectively.

• HEAP

Memory area in page 3 (somewhere between &hC000 and &hFFFF). MemMan aplication programs can allocate a piece and use it freely. The size can be set with the confioguration program CFGMMAN.

• FASTUSE

Equal to Use, called directly in page 3. There are also other routines that can be called directly, which benefits the speed.

• UNCRASH

To prevent allocated segments from never being released because a program crashed, the IniChk routine performs an UnCrash. This releases all segments. One can prevent the UnCrashing of a segment by giving it the Reserved status. This can be done with the function SetRes. In general a segment does not need be given the Reserved status.

• TPA

"Transient Program Area". Originally this meant the piece of memory from &h0100 untill the first byte of the operating system under CP/M or MSX DOS. That was the area where user programs could be loaded. In this text the term TPA is used for the four segments (64 kB) that are switched on under MSX DOS. The upper two of them are also switched on under MSX BASIC.

THE BASICS

MemMan divides the memory into segments of 16 kB. Before a segment may be used it must be allocated. After use it should be released again. There are two types of segments: the pagebound segments or PSEG's end the flexible FSEG's.

PSEG's are segments that are requested for use in a specific page, e.g. &h4000-&h7FFF or &h8000-&hBFFF. When a PSEG is requested, MemMan will allocate a segment that is not in a memory mapper, if possible.

FSEG's are segments that can be used on any page. These allways come from memory-mappers.

Whatever type of segment is requested MemMan will return a 16-bits `segmentcode'. This segmentcode is needed for switching or releasing the segment. Those who only need memeory in the area from &h8000 to &hBFFF, can best request PSEG's. MemMan than first uses memory from `old' 16 and 64 kB modules before it starts using the mapper.

Using MemMan eliminates the need to serach for memory. Just request a page, use it and release it in the end. It's as simple as that.

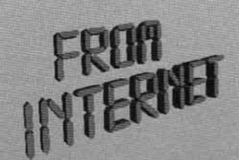
However there is a page that MemMan can not switch. Page 3 contains a part of the MemMan code the stack (in most cases) and a lot of system variables. Switching all that is quite tricky business.

DESCRIPTION OF MEMMAN 2.4 FUNTIONS

One can execute MemMan functions by calling the `Extended BIOS' or EXTBIO hook, on address &hFFCA. The device ID of MemMan -`M' or &h4D- should be placed in register D. Register E should contain the MemMan function code. After calling a MemMan function all registers can be altered unless the description states otherwise.

MemMan can also be called directly, the address where it can be called, can be asked for using the info function (50) and is also returned by IniChk (30). This way the disadvantages of calling MemMan via a hook are avoided. Look at the hints and directions for programmers for more information.

The state of interupts remains unchanged after a MemMan function in most cases. Some functions, like the FastUse functions, disable inte-



rupts. When MemMan was called with interupts disables, it will never return with interupts enabled.

This feature is important for e.g. TSR programs that only have a very small stack. As long as interupts are disabled, all MemMan functions can be processed without problems. However with interupts enabled a big stack is required, as the interupt handler puts tens of bytes on the stack.

Name:	Use0
Number:	0
Purpose:	Switch a segment on page 0 (addresses &h0000-&h3FFF)
In:	HL = Segmentcode
Out:	A = Exit status (-1 = Faillure, 0 = Succes) Switching a segment in page 0 is only possible if the segment contains the standard MSX slotswitch entry points.
Remark:	This function may not be called via the EXTBIO hook. This function may only be executed after a direct call to the MemMan function handler or the FastUse0 f

✍ **Arnold Metselaar**

WIOS

THE NEW STANDARD OF MSX PROGRAMS

WHY WIOS?

Today's computer systems have one common feature: They all have a graphical desktop.

ALL?

No, one unknown but wonderful system still fights against all attacks of people who are just waiting for the last MSX-user saying that this system is worth nothing compared to all the other big systems like PC, MAC, Linux,... We made an attempt to finish the old command-line based system by trying the impossible: a Full-Graphical, Real-Multitasking and Non-64K-Limited Operating System

These are the main, but not the only features we expected from WiOS. It should deal with the new possibilities of the Graphics 9000 and become a real alternative for working completely without the old VDP. Also should it bring a common layout and user-interface for all programs written for WiOS. Since a graphic-mode offers much more possibilities than a text-mode, it is much more work and testing. Text-mode does not offer a good mouse-support, although almost every MSX-user has one. Programs using this input-device do not have to check a simple keypress but a region where the mouse-pointer is. A window-interface even makes it more difficult, because windows can be anywhere on the screen. We put many efforts in creating an ease-to-handle and an easy-to-program operating system. And we are now very proud to present our product. We developed WiOS for all MSX-users who want to join us entering the future with MSX. So we give it for free to all.

SPECIFICATIONS

MODULAR STRUCTURE

We want to make a fast operating system, and we want you to have it as soon as possible. For the first release and during development, the most important aspect was functionality and not speed.

That's one reason why we decided to make WiOS in a modular structure: it uses drivers for any operation. Thus, updating WiOS can be done partially.

Writing, for example, a faster graphic-driver speeds up ALL programs written for WiOS without changing of rewriting the programs. We are continuing to make WiOS better and remove bugs we haven't found yet, and this makes it very easy for you to upgrade and make your system run faster and better by "simply" replacing the drivers, which will be available for free download in many BBS.

The second reason for using drivers is to make WiOS open for the future. If printer-drivers or a music-replayers are written, they can be added to WiOS, and all future applications will be able to access them.

MEMORY MANAGEMENT

WiOS is tested with many memory-mapper, slot-expander and computer-type configurations, and we tried to support all of them. If you have a too slow memory expansion cartridge for the Turbo R, you don't even need to remove it: WiOS blocks it for safety reasons and data-loss, so programs are not allowed to use it.

64K BARRIER

Due to the easy memory-management and inter-segment-calls, it is very easy to write programs with almost unlimited code- and data-size.

MULTI-TASKING

WiOS offers real co-operative multitasking. It is possible to have several tasks open at the same time, and even to let them do things SIMULTANEOUSLY. While you select musics or choose pictures, the computer calculates your Mandelbrot in the background. And you may even open one application several times.

PROGRAMMING

HERE'S A RAW OUTLINE OF THE FUNCTIONS WIOS OFFERS.

Memory Allocate, enable and free segments by using WiOS' own linear segment-numbers. Slot-switching, mapping and searching is completely done by WiOS... Up to 3072 segments (48 Megabytes). Use all available memory either temporarily (for storing pictures or large texts) or permanently (for code or data). Never again lock up your computer because of bad memory-management.

FILES

- Calculate CRCs "on-the-fly"
- Load directly from file to VRAM or vice-versa without buffer
- Load data to any segment directly
- even in external mappers

MENUS

Create complex menus like lists, selectable options and scrollbars in both directions, horizontally and vertically, using WiOS' easy menu-structure. WiOS draws AND calculates the position of the mouse-pointer in the menus depending on the font-size and text-length.

INTERRUPTS

Use WiOS' interrupt-handler for calling your own routine without complex slot- and segment-switching.

MULTITASKING

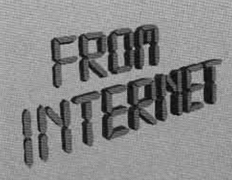
Send messages, files, pictures, texts and drawings to other tasks. Speed up multiple tasks by reducing the time one task is running while it waits for user-input. Just tell WiOS at which event your task wants to be informed. WiOS is prepared for more than 250 tasks/drivers running simultaneously.

WINDOWS

WiOS offers completely transparent control of iconized windows. You do NOT have to check where the mouse-pointer was clicked. Simply give WiOS a list of parameters like where, how big (max) and how small (min) your window is, as well as its virtual size, scroll-offset, reactions on mouse-activities, icons, and many other things which WiOS will handle for you. Up to 256 full-screen (and bigger!) windows in 32768 colour-mode.

BUFFERING

Even when a task 'blocks' anything with huge calculations for some seconds, 'intelligent' buffering of keyboard-entries and mouse-activities guarantees your actions to be executed.



GRAPHIC

Do not lose any time for developing complex cutting- algorithms to display your graphic in a small window. All WiOS draw-functions like putting icons, copying graphic-areas and writing text are cut automatically at drawing time into a free user-definable area.

ID

Identify Tasks and Icons by either numbers or names. Give your task/driver any name you want (up to 16K).

LANGUAGE

Easy programming by using ASCII-C v1.2 and a special task- and driver-converter for creating programs larger than 64K. Call functions in other segments without stack-handling and slot- and segment-switching. Return to the previous function with a simple 'RET' command - even if the caller is in another segment. Write programs using ALL available memory - the only limit is 16K per subroutine. No more reloading from disk. Easy access to all WiOS-functions and more.

FUTURE

WiOS is open to the future. Its structure allows easy
Technologies updating and offers the possibility of adding an almost unlimited number of functions and drivers.

FINALLY

WiOS' Alpha-Release is finished now. A small number of programmers got this release to help finding bugs. After that, some programmers will be given WiOS with a free documentation to make special applications, and the 2 applications which will be delivered with WiOS will be programmed and tested.

This will result in the Beta-Release - the first for public. Every owner of a GFX 9000 will be sent the Beta-Version. This version will also be available in all Dutch BBS for free download.

WiOS is a product of SUNRISE SWISS
PETER BURKHARD
peter.burkhard@buemplizer.ch

✍ **Micahel Stellmann**
Michael_Stellmann@gp.maus.de

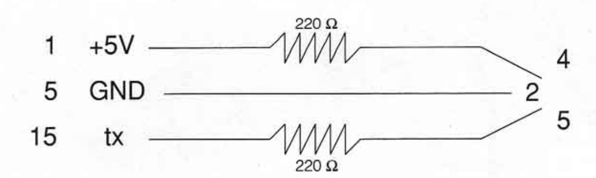
MOONSOUND AND SOUNDBLASTER VIA MIDI

Unfortunately there aren't really many musics available for the MoonSound OPL4 cartridge yet. That's why we play al lot of MOD files as well. But, as you can read in the specifications, the Moonsound is General Midi compatible (MPU-401) and there are many MIDI interfaces available for MSX to read the MIDI data. So it would be nice to use the Moonsound as a General MIDI musicplayer, to play .MID files but also as a sound device for many PC games. What we needed was a MIDI sequencer for the Moonsound. Fortunately Erik Maas wrote one. It uses the Philips Music Module for the MIDI IN port.

But there was still a problem: How do I connect that strange Soundblaster GAME connector (15 pin SUB-D, fem) to the MIDI conector (5 pin DIN, fem). This GANE port was originally designed for Joysticks only. For use as a MIDI port you need a MIDI adaptor, price Hfl 90,-. After some testing we discovered that it would be possible to make a cable for MIDI OUT that would be much cheaper as we initially thought. Officially you should put a buffer with an open collector between in, but two resistors is also possible:

for GAME PORT (MIDI-OUT)
(15 pol SUB-D male connector)

for MUSIC MODULE (MIDI-IN)
(5 pin DIN male connector)



To give you an idea of the costs of the cable you can find below what we had to pay:

1 x 15 pin SUB-D male	Fl 0.98
1 x 5 pin DIN male	Fl 1.25
2 x Resistor 220 Ohm	Fl 0.20
1 x 3 metres cable	Fl 5.85
Total	Fl 8.28

The cable must be 2 pole with protection around. Use this protection to connect pin 5/GAME connector (ground) with pin 2/5 pin DIN connector. It is recommended to place the two resistors into the SUB-D connector. Usage of the MIDI IN of the game port is a little more difficult but it:s not important for use with Moonsound, so we won't discuss it here. Try some nice PC games that support GM, or play some of the thousands of MID files that are available in the PC scene. The MIDI sequencer made by Erik Maas is on the Sunrise Magazine 18A disk.

✍ **Tim Brugman & Rob Augusteijn**
Sunrise Hardware Service
msx@dds.nl
http://huizen.dds.nl/~msx

KONAMI'S GAMES

CODE	MSX	MUSIC	NAME
CARTRIDGES			
RC 700	1	PSG	Athletic Land
RC 701	1	PSG	Antarctic Advent.
RC 702	1	PSG	Monkey Academy
RC 703	1	PSG	Time Pilot
RC 704	1	PSG	Frogger
RC 705	1	PSG	Super Cobra
RC 706	1	PSG	Billiards
RC 707	1	PSG	Mah-Jong
RC 710	1	PSG	Hyper Olympics 1
RC 711	1	PSG	Hyper Olympics 2
RC 712	1	PSG	Circus Charlie
RC 713	1	PSG	Magical Tree
RC 714	1	PSG	Comic Bakery
RC 715	1	PSG	Hyper Sports 1
RC 716	1	PSG	Cabagge Patch K
RC 717	1	PSG	Hyper Sports 2
RC 718	1	PSG	Hyper Rally
RC 720	1	PSG	Tennis
RC 721	1	PSG	Sky Jaguar
RC 723	1	PSG	Golf
RC 724	1	PSG	Konami's Baseball
RC 725	1	PSG	Yie Ar Kung-Fu
RC 727	1	PSG	King's Valley
RC 728	1	PSG	Mopi Ranger
RC 729	1	PSG	Pippols
RC 730	1	PSG	Road Fighter
RC 731	1	PSG	Ping Pong
RC 732	1	PSG	Konami's Soccer
RC 733	1	PSG	Hyper Sports 3
RC 734	1	PSG	The Goonies
RC 735	1	PSG	Game Master
RC 736	1	PSG	Konami's Boxing
RC 737	1	PSG	Yie Ar Kung-Fu 2
RC 739	1	PSG	Knightmare
RC 740	1	PSG	Twinbee
RC 741	1	PSG	Keyboard Master
RC 742	1	PSG	Nemesis (Gradius)
RC 743	1	PSG	Penguin Advent.
RC 744	2	PSG	Vampire Killer
RC 745	2	PSG	King Kong 2
RC 746	1	PSG	Q-Bert
RC 747	2	PSG	Firebird
RC 748	1	PSG	Goemon Samurai
RC 749	1	PSG	Maze Of Galious
RC 750	2	PSG	Metal Gear
RC 751	1	SCC	Nemesis 2
RC 752	1	SCC	F1 Spirit
RC 753	2	PSG	Treasure Of Usas
RC 754	1	PSG	Shalom
RC 755	1	PSG	Game Master 2
RC 756	2	?	Break Shot
RC 757	2	SCC	Baseball 2
RC 758	1	SCC	Salamander
RC 759	1	SCC	Parodius
RC 760	1	SCC	Kings Valley 2
RC 761	2	SCC	Kings Valley 2
RC 762	2	SCC	Gryzor
RC 763	?	?	Poker Konami
RC 764	1	SCC	Nemesis 3
RC 766	2	SCC	Pennant Race 2
RC 767	2	SCC	Solid Snake
RC 768	2	SCC	Space Manbow
RC 769	2	SCC	Quarth
DISKS			
RA 002	2+	PSG/FM	F1 Spirit 3D SP
RA 004	2	SCC+	Snatcher
RA 006	1	SCC+	Game Collection 1
RA 007	1	SCC+	Game Collection 2
RA 008	1	SCC+	Game Collection 3
RA 009	1	SCC+	Game Collection 4
RA 010	1/2	SCC+	Game Collect. SP
RA 011	2	SCC+	SD Snatcher

Opinión

Expansor de slots

Javier Dorado

Cuando me compré mi primer MSX2, un Sony F700s, pensé que era maravilloso, con su disquetera, sus 256 Kb. de RAM y sus dos *slots*. Imaginaba que en conjunto era más que suficiente para sacarle todo su rendimiento. Después de todo, para el FM-PAK sólo necesitaba un *slot*, por lo que llegué a pensar que el segundo era incluso superfluo... Qué iluso.

Con el tiempo se fue desarrollando nuevo *hard* y *soft* que necesitaban más y más capacidad. Solía comprar todo lo que iba saliendo para después guardarlo en una estantería, donde se iba cubriendo de polvo. Me compré el MSX-DOS2, y lo guardé. Después de todo, ¿para qué se necesita un sistema operativo tan potente si sólo tienes una disquetera de 720 Kb? Me compré el cartucho SCSI, y lo guardé, porque ¿cómo vas a usar el SCSI, si necesita el MSX-DOS2, y tienes que sacar el FM-PAK? Compré también el Music Module, y tuve que renunciar a utilizarlo ya que mantener conectado el FM-PAK y el Music Module simultáneamente en un F700 es una imposibilidad física.

Un día me hablaron de las comunicaciones MSX, y ni corto ni perezoso, me hice con una tarjeta RS-232C y, como para usarla se hace imprescindible una ampliación de 1 Mega, también me la compré. Menudo lío. Tenía primero que sacar el FM, luego meter con mucho cuidado la tarjeta RS-232C y, como guinda, introducir con más cuidado todavía la ampliación de memoria. A los dos días me cansé de meter y sacar las placas, de modo que estos nuevos periféricos acabaron haciendo compañía a los otros en la estantería.



Leonardo Padial mostrando su expansor

Un buen día me dí cuenta que me había gastado una auténtica "pasta" en cartuchos y periféricos a los que nunca sacaba partido porque resultaba muy engorroso tener que quitar y poner continuamente cartuchos en los *slots*. Además, quien haya tenido un F700, sabe que cartuchos grandes como el Music Module sobresalen medio metro del frontal del ordenador.

Era necesaria una solución, o de lo contrario tendría que admitir que había hecho el "pardillo" al gastarme el dinero en cosas que luego nunca empleaba.

Fue en ese momento cuando decidí comprar el expansor de Leonardo Padial. Hice el correspondiente giro y a los 10 días ya lo tenía en casa. Al principio me pareció un tanto rústico: una placa alargada con 8 conectores y varios chips de aspecto misterioso colocados en la parte trasera del expansor. Lo conecté, debo reconocer, con bastantes dudas acerca de la eficacia del invento y al principio mis peores temores parecieron cumplirse. El ordenador se reseteaba o bien cartuchos conectados no eran reconocidos. Decidí tomar las cosas con calma y no dejarme llevar por el pánico. Tras varias pruebas, comprendí que el problema no era del expansor sino de los cartuchos, algunos de los cuales no funcionaban en determinados *slots* o bien eran interferidos por otros si se colocaban contiguos.

Pasé una tarde entera probando configuraciones, hasta que encontré la adecuada y ¡*eureka*! todo acabó funcionando a las mil maravillas.

Hoy día no concibo el MSX sin el expansor. Me encanta tener hasta 9 cartuchos conectados y todos rindiendo al máximo, sin la menor complicación o problema. Ahora, puedo usar el MSXDOS2, el SCSI con su correspondiente disco duro, ampliación de memoria... y todo aquello que sea conectable a través de un *slot*. Incluso puedo usar el segundo *slot* del ordenador para usar el SCC ya que, aunque el cartucho no se ejecuta, el chip de sonido queda perfectamente accesible para otros juegos que lo usen como el SD Snatcher o el Metal Gear2.

Es sólo una reflexión

Iván Priego

Puede parecer extraño, pero hoy no ha sido un día como los demás. Es verano por estas fechas y las terribles mañanas de cada día me golpean monótonas, bajo un quehacer continuo, aburrido. Pero hay algo en este día que lo ha hecho especial. Qué podría ser... Bueno, os lo explico.

Mi cabeza se ha levantado esta mañana como siempre, llena de sueño y como único impulso vital el tomar algo de desayuno. Esa es mi simple vida de todos los días de verano. La cocina se ha visto igual que siempre, pero han sido unas palabras las que por fin me han levantado el ánimo para el resto del día: "Hoy has tenido carta". ¡Por fin, ya ha llegado!. Y es que no podía ser otra cosa: era el número 36 de la revista Hnostar.

He abierto el sobre y lo primero que esperaba encontrar, era una carta, la tan acostumbrada carta de Angel o Jesús –él, ya, últimamente– en donde me contestaría las cosillas que tenemos entre manos, ese diálogo ameno que nos llevamos y que empezó por algo que, al menos, ha servido para entablar esta amistad. Luego ha sido la revista, la que se ha dirigido a mí, y creo que con una sonrisilla maliciosa, como satisfecha, al ver mi cara de alegría, por ver en lo que se había convertido. En términos generales es mucho más vistosa y tener esta revista entre mis manos me ha subido esta mañana muchísimo la moral.

He leído, como preso dentro de sus páginas, algunos artículos, y he recordado la reunión de Barcelona. Y ha sido en ese momento cuando he podido recordar que estoy dentro del mundo del MSX,

y me he sentido afortunado. Es como si esta revista me hubiese dejado ver la magia que hay dentro de todo este mundo y que yo, infeliz, también la poseo y que está en mi habitación. ¡Uauh! Seguro que soy muy afortunado. Y en sí es verdad.

Esta revista es un gran medio de comunicación para el MSX. Ahora es el punto focal y puede que el estandarte. Pero toda bandera puede caer, y es algo que debemos evitar. Leyendo la sección de opinión, he salido de mi aposento y he decidido intentar colaborar en algo para expresar algo que tenga que ver con el MSX, aunque sólo sea lo que ha sido una ya no muy corriente mañana de verano. Estoy contento de tener este número y ya estoy deseando ver el siguiente aún casi sin haberme ni mirado éste. Y es que en él he visto que me queda todo un mundo por descubrir.

Yo soy iniciado en el tema. Hace poco que adquirí un MSX2, y veo muchas cosas que todavía esperan formar parte del conjunto mágico que se ha guardado un sitio en mi habitación.

Pero no. Hay algo que ronda mi cabeza y no quiere salir. La alegría y las ganas de siempre continuar lo hacen callar, y lo obligan a no pronunciarse, pero es algo en lo que hay que pensar. Nadie piensa que lo que tenemos en nuestras manos es una mala revista y porque parezca tan bonita, no quiere decir que todo vaya a seguir igual de bien. Hay otras muchas revistas o fanzines excepcionales en nuestro país que seguro recibirían gustosamente colaboraciones en artículos de cualquier tipo, ya sea sólo de opinión. Pero hay otras formas de ayudar. Las ventas de la


Primer encuentro de usuarios celebrado en Madrid

Hnostar son escasas, y eso no es bueno, nada bueno. ¿Por qué en la novena reunión de Barcelona sólo se compraron 15 ejemplares? Supongo que la triste respuesta está muy clara. Muchos nos guardamos nuestro dinero para cosas que suponemos... mejores. Pero ya casi no puede haber nada mejor. Todos los usuarios que continúan con el MSX, compraron MSX Club en sus tiempos y nos quejábamos de su precio, pero la comprábamos porque era la única revista que decía cosas de nuestro MSX. Que era un poco tosca, quizás, vale, pero era una revista que aunque un poco cara, la comprábamos. Y ahora ya han pasado muchos años y nos encontramos con que esos viejos tiempos han vuelto, que una revista profesional ha salido a la luz. Y lo triste es que ahora puede que veamos muy caro gastarnos en una reunión 1000 ptas. por una revista. Claro, si tienes intención de comprar cosas, mil pesetas aumentarán considerablemente el total de gastos del día, pero es algo en lo que todos deberíamos pensar. Recuerdo cuando en la MSX Club veía comentarios en los que decían que se debían ayudar a las publicaciones incluso monetariamente, si era preciso, para que no desapareciese nada. Señores, son mil pesetas que se van en cualquier cosa mundana de este mundo cualquier simple día de esta simple vida; y esas 1000 ptas. que tan tontamente han volado, podían haber sido invertidas en lo que supongo estás orgulloso de tener, ¿no?: el MSX. Pero es que si lo pensamos bien, todo el mundo tiene los mismos problemas. Los de FKD tampoco ganan ni un duro por sacar el fanzine, y aún es más, ellos se gastan el dinero en revelar las fotos, en estar horas y horas delante del ordenador para maquetar y que todo salga bien... y total, ¿para qué? O mejor dicho, ¿por qué? Pues porque la afición y el gusto de hacerlo es muy grande. Porque supongo que todos los fanzines están perdiendo dinero o ganan poquísimo. Pero esas son las premisas que ya se conocen, si quieres hacer algo para el MSX.

No todo es bonito, no, sino que más bien es todo muy duro. El MSX no es negocio. Todo se mueve por el placer de hacer las cosas, por el placer de saber que estás haciendo algo para el MSX, y que te gusta. Pero claro, el problema viene cuando un buen día, la ilusión queda relegada por la contínua pérdida económica y de tiempo. Puede que llegue el día, y claro está, muchos días como este ya han llegado para muchas personas en que se ha dicho ya basta. Muchos grupos han ido desapareciendo, y es que todo tiene un límite si nadie lo apoya. ¿Es que Manuel Pazos disfruta traduciendo juegos? Seguramente que le guste, pero claro, una traducción ha comportado muchísimas horas de trabajo, y al menos se piensa, se desea, que todo ese trabajo tenga aunque sea una mínima recompensa. Pero cuando ésta no llega, cuando ves que ya todo no es tan bonito, que las desgracias y los problemas son mayores que las ilusiones, todo llega a su fin. Y para que eso no ocurra, sólo hay una solución, y sólo es una: comprar y comprar. A mí no me gustaría perder dinero, y eso que muchas veces me ha pasado en pos de una buena causa, la cual, no me correspondía en absoluto, pero el caso es que no me importaba haber gastado ese dinero para luego no tener nada a cambio. Pero nosotros sí podemos tener algo a cambio y podemos hacer que las personas que nos lo ofrecen puedan recibir a la vez ellos algo de nosotros, aunque no sean excesivas ganancias, aunque sólo sea porque haya demanda, porque la gente compre lo que te ha costado tanto hacer. Y seguro que entonces sí que se seguirá soportando que se vaya perdiendo algo de dinero; si el espíritu se ve que sigue en alza, algo es algo.

Y ya no sé en qué dirección quería encaminar esta opinión, pero creo que me he dirigido por un camino acertado. Compremos fanzines y la revista Hnostar porque no malgastaremos el dinero, y apoyemos a Manuel Pazos y a Teo y a todos los que traducen, y no dejemos en la estacada a Kenneth cuando presente sus dos nuevos juegos ni a los de tantos otros programadores, porque entonces, estaremos cavando nuestra propia tumba; y si el caso es que os gusta escribir epitafios, id pensando en uno de muy bonito para el MSX, ya que vosotros mismos lo mataréis.



El disco duro para MSX

Javier Dorado

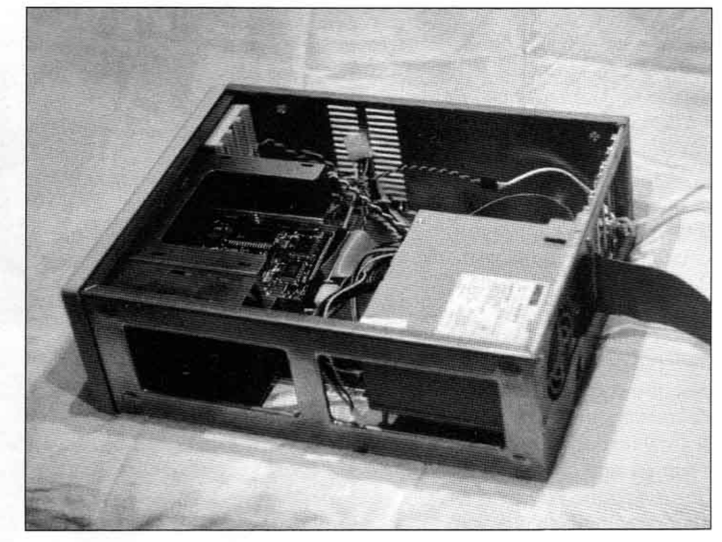
Recuerdo que era Julio del 93 cuando me enteré por primera vez que al MSX2 se le podía conectar un disco duro. En un corto artículo publicado en Hnostar, Santiago Herrero explicaba los pasos necesarios para la instalación de un disco duro SCSI en el MSX2. También puedo recordar la "sana" envidia que sentí de Santiago y cómo pensé que el disco duro era un periférico que jamás vería instalado en mi modesto MSX2, habida cuenta del enorme precio del disco y el controlador.

Unos meses más tarde tuve la oportunidad de hacerme con un controlador SCSI de segunda mano por un precio bastante asequible, unas 9.000 ptas. La verdad es que ni por un momento lo compré pensando en la instalación del disco, no sólo por los enormes precios de los mismos, sino también porque al necesitar el MSX-DOS 2.0 y el inteface SCSI simultáneamente conectados en el ordenador, no podría usar el FM-PAK o el digitalizador de vídeo.

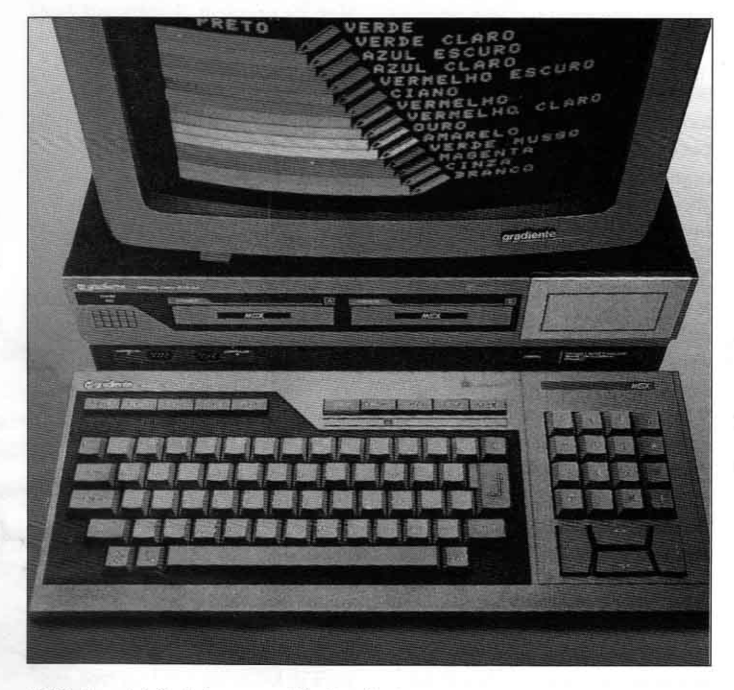
Un año más tarde me decidí a comprar el expansor de Leonardo Padial, influenciado también por un artículo de Santiago Herrero, en que el expansor aparecía como la solución ideal de todas aquellas personas que tenían muchos cartuchos y muy pocos *slots* donde meterlos.

De modo que, tras pensármelo un par de semanas, me rasqué el bolsillo y me hice con el nunca suficientemente alabado expansor de Leonardo. A partir de ahí, conseguir el disco duro se convirtió casi en una obsesión para mí. Busqué por bastantes tiendas, pero siempre con resultados decepcionantes. No sólo eran increiblemente caros, sino que también tenían una capacidad desproporcionada para las humildes necesidades de mi MSX2. Sin embargo, tuve suerte. Al poco tiempo encontré un anuncio en el área de compra-venta de FIDO; una persona vendía un disco duro SCSI de 121 Megas por un precio más que asequible, 10.000 ptas., y sin pensármelo dos veces me hice con él. El resto es muy sencillo. Me compré la minitorre más barata que encontré en el mercado, unas 6.000 ptas., y ya tuve disco duro.

Y llegado a este punto del artículo te preguntarás, querido lector, a qué viene ahora hablar del disco duro. Después de todo, ya han aparecido varios artículos publicados en la revista tratando este mismo tema de forma mucho más extensa y completa. La razón es muy sencilla. Mucha gente piensa que periféricos como el disco duro, el expansor de *slots* o el módem, están completamente fuera de sus posibilidades. Y no es así. Ahorrando un poco y buscando en los lugares precisos se puede ir comprando lo necesario, aunque tardes incluso varios meses en hacerte con todo lo necesario. De la única manera en que no se consiguen las cosas es tirando la toalla antes de empezar.



Disco duro SCSI montado en una minitorre



MSX Expert 1.1 de la compañía Gradiente

El MSX 3

Javier Dorado

Esto del MSX3, se está empezando a convertir en una obsesión para muchos usuarios, entre los que me incluyo. Cuando me encuentro con algún usuario o bien me pongo en contacto con el Club, tarde o temprano, aparece el tema del MSX3. Se diría que esperamos al nuevo MSX como quien espera que llueva después de una larga sequía.

Pero ¿qué hay de cierto en esto del MSX3? ¿Se va fabricar alguna vez? Y si se fabrica, ¿cómo será? Bien, pues lo cierto es que sí hay varios proyectos "serios" para fabricar un nuevo modelo MSX. Parece ser que en Brasil, Gradiente, una empresa brasileña con una larga experiencia en el mundo del MSX, ha comprado una licencia para fabricar un modelo de MSX avanzado. Sus características, en el momento de escribir este artículo, me son completamente desconocidas. En todo caso es conveniente tener en cuenta que este modelo está pensado para satisfacer las necesidades del mercado brasileño, que no tienen que coincidir con las necesidades del mercado europeo. En todo caso, si Gradiente ha comprado una licencia para fabricarlo, es una buena señal, ya que significa que al menos se intentará mantener la compatibilidad.

En Europa tenemos el proyecto de Henrik Gilvad. Este proyecto, del que se han presentados los esquemas del nuevo modelo hace ya bastante tiempo, se mantiene en el más absoluto secreto e ignoro incluso si se está haciendo realmente algo para sacarlo adelante. Sin embargo, debemos tener en cuenta que Henrik Gilvad es un conocedor profundo del *hardware* MSX y ha trabajado en un montón de proyectos con éxito, como el Graphics 9000, el IDE, SCSI, etc. y, además de esto, también es usuario, por lo que conoce en profundidad las necesidades que un ordenador debe cubrir.

El proyecto del MSX3 español está apadrinado por Leonardo Padial. Va a estar basado en su expansor de *slots*, con una placa a la que podríamos llamar base, que se conectará al mismo y que incorporará un procesador de Zilog mucho más avanzado que el Z80, quizás el Z180 ó Z380, a una velocidad de 20 MHz. Esta "placa base" incorporará los diversos conectores para teclado, impresora, etc. Otra placa llevará el VDP, otra la memoria, etc. Sobre este proyecto se mantienen todavía bastantes incógnitas, aunque hay que reconocer que al menos su proyecto, aparte de ser original,

está basado en algo tangible y no sólo rumores, como los dos anteriores.

Sea como sea, tengo muy claro que el nuevo MSX deberá estar preparado para lo que hoy es habitual en el mundo de la informática, como realidad virtual, generación de gráficos vectoriales, conexión a Intenet, Cd Rom, etc.

Y otra cosa que tengo muy claro es que tendrá que aparecer pronto o de lo contrario llegará un momento en que esta revista sólo la leamos 3 ó 4 personas, que al final seremos las mismas que iremos a las distintas ferias que bajo el nombre MSX se realizan.



Instantánea de un pasado encuentro de Tilburg. Stand de Sunrise

Doom para MSX

Javier Dorado

Ocurrió hace algunas semanas, en el área de emuladores de FIDO. Un grupo de usuarios de PC, y otro de MSXeros discutían sobre las posibilidades de cada ordenador, sobre si el PC era mejor que el MSX y viceversa. En fin, la típica discusión en que cada cual tiene una postura, en la que no piensa ceder ni un milímetro.

En un momento dado, la discusión acabó girando en torno a las posibilidades que cada ordenador tiene para generar figuras en 3D, polígonos, etc. y, como era de esperar, cuando se trata de estos temas los peceros pusieron de ejemplo al Doom que, según ellos, sería imposible ver algún día en un MSX2 por las limitaciones en *hardware* de éstos. Los MSXeros devolvieron la pelota, replicando que si se intentaba el Doom también se podría programar en un MSX2.

En fin, la conversación acabó derivando en un callejón sin salida y ahí se terminó todo. La verdad, no sé si el Doom se puede realizar en un MSX2 ó 2+, aunque estoy seguro de que con un buen equipo de programación el resultado habría sorprendido a más de uno.

Pero la gran cuestión no es si se puede no se puede programar el Doom en un MSX2. La auténtica cuestión de todo esto es si realmente necesitamos un Doom para MSX.

Desde que tengo un MSX2, sus juegos me han encantado porque tienen un estilo especial e inimitable. Un estilo que no se puede reproducir en un PC, por muchos emuladores que empleen, ni en una Super Nintendo, por mucho que nos hayan copiado los juegos.

Sin embargo, desde el abandono de las grandes compañías japonesas, ese estilo parece que, de alguna forma, se está perdiendo. Ningún juego aparecido en Europa en los últimos meses se acerca ni remotamente a juegos como la saga Xak o el SD Snatcher. No se trata sólo de los gráficos o el *scroll*. Se trata también de que hay una gran pobreza argumental en todos ellos. Quizás por esa razón se están viendo juegos para el MSX que aparecieron primero para otros formatos como PC o consolas.

El MSX no tiene por qué copiar a nadie, tiene su propio estilo, un estilo que "nuestros" programadores deben preservar a toda costa porque cuando un sistema tiene que imitar a otros por falta de ideas, es que muy "pobre" se ha vuelto.



Juego Doom en versión Macintosh

Viaje a Holanda

Rafael Corrales

Los días 28 y 29 de Febrero tuve la ocasión de pasarlos en Amsterdam y de paso pude observar cómo transcurre el MSX en aquel país. El viaje fue largo y lo hice en autocar con mi instituto. Como era un viaje de estudios, estuve limitado a lo que el grupo hiciera.

Llegar a Holanda tras la pasar la frontera con Francia es un bonita experiencia. El cambio es bastante acusado, máxime cuando llegamos a los Países Bajos, que es donde realmente está la pequeña "meca" del MSX en Europa. Un hecho que me dejó alucinado y algo triste fue que durante el viaje hasta Amsterdam cogimos una carretera en la que a tempranas horas y ya cerca de Amsterdam pude leer "Tilburg 15". La verdad es que siendo un usuario de MSX y a sólo tres días del conocido evento, da un poco de rabia y cabreo ese cartel. Pero finalmente llegamos a Amsterdam.

Ya por la mañana mi labor investigadora empezó a surtir efecto. En primer lugar, Holanda la única diferencia que tiene con España es que detrás de las ventanas de las casas hay muchísimos más MSX, pero como comprenderéis no iba a pasar de casa en casa preguntando si tienen un MSX. El asunto en la calle es como aquí, los quioskos sólo tienen revistas de PC. PC y algo de Amiga, pero de MSX nada. En las tiendas de informática sólo hay para PC y en las librerías sólo libros sobre PC's. Tan sólo en tiendas de clara antigüedad pude ver algún libro del MSX2 e, incluso, algún programa o revista polvorienta, pero poco más. Así que no os penséis que aquello es el paraíso, pues por desgracia no lo es. El PC está claro que se ha hecho con el mercado informático mundial. Tras pasar y curiosear con mis amigos por los "coffe-shop" y el "Barrio Rojo" de Amsterdam (fuente de inspiración del creador del "Red Ligths of Amsterdam") ya llegué al hotel algo desilusionado. Me esperaba algo más sobre el MSX.

Llamo a Roderik, la única persona que me dio su teléfono por Internet. Roderik es el diseñador de la ROM Novaxis, y ex-miembro o miembro no activo del Club Gouda. Es un chico muy hablador y abierto (similar a mí) por lo que no me resultó difícil quedar con él en la Central Station. El gran problema es que no le conocía de vista, y por telefono me dijo que llevaba "blue jeans y red T-shirt". Esta pista me resultó inútil ya que allí en Amsterdam parece que a la gente le gusta esa ropa y vi a más de veinte personas en el sito donde quedé con esa vestimenta. Ya podréis suponer lo que me pudo costar saber quién era él. Total, estuvimos como dos extraños veinte minutos delante sin decir ni una sóla palabra. Al final mi cara hispana me delató y fue él quién, con su "Are you Rafael Corrales?", inició la conversación. Al final, en inglés vallecano —dícese del inglés de buen nivel pero de pronunciación pobre—, nos logramos entender. Le hice una pequeña entrevista:

Rafael: Hola Roderik.

Roderik: Hola Rafael (bueno,creo que esto no ofrece

mucho interés)

Rf: ¿Cómo es la situación actual del MSX en los Países Bajos?

Rd: Bien. Existen actualmente unos diez clubs de poca actividad. En general, la situación empieza a ir a peor, esto es malo ya que poco a poco la gente se desanima y cuesta sacar adelante los clubs debido al escaso apoyo.

Rf: Observé sorprendido que ya no hay revistas MSX en los quioskos, ¿por qué?

Rd: Es una lástima. Hace sólo dos años el MSX disponía de dos revistas en quioskos, una no recuerdo su nombre, pero la otra, la MCCM, dejó de salir debido a su escasa tirada, desde entonces su distribución es por correo.

Rf: La SCSI Novaxis tiene algunos problemas, ¿cuál es su causa? (siento decir que aquí no entendí demasiado, por lo que os digo lo que creí oir)

Rd: El Music Module es uno de los problemas. El acceso al HD se hace en la Novaxis por los puertos idénticos del Music Module, en consecuencia se cuelga el MSX. Por lo demás, no existían problemas. Ahora la nueva ROM Novaxis no tiene esos problemas.

Rf: ¿Cómo es el actual funcionamiento del Club Gouda?

Rd: El Club Gouda anunció en Barcelona su desaparición, entre otras cosas debido a mi mudanza (Roderik fue a vivir el pasado año a Amsterdam, antes vivía en Rotterdam). Eso me obligó a dejar un poco de lado las actividades que venía desarrollando en el club y pasé a ser un miembro poco activo. Luego, por suerte, el Club Gouda volvió a funcionar con otros miembros, pero tuvieron que dejar de hacer la Quasar y algunos desarrollos. Por lo menos, actualmente colabora con otros clubs y sigue vendiendo el hard que sigue teniendo.

Rf: ¿Irás a la Reunión de Madrid del 6 de Diciembre?

Rd: Es una pena, pero en Barcelona fue excesivo el gasto que tuvimos. Ir a Madrid es mucho desembolso y las ventas no cubre lo que gastas. Es difícil por tanto poder ir, pero créeme que me gustaría ir. ¡Mira! (Saca de su bolsillo un billete de tren hacia Tilburg. Yo, algo apenado, me sonrío.)

Ya entramos en el hotel. Le hago algunas fotos para la posteridad (por poco se velan y encima salieron dos fotos en una, ya podréis imaginar cómo. Que conste que usé la misma porquería de cámara que en la reunión.) La monitora de nuestro grupo accede a que Roderik se quede con nosotros a cenar en el hotel y como invitado le colamos.

Rf: ¿Qué opinas de España y el MSX?

Rd: Tengo que reconocer que se más bien poco. Las noticias que recibo de este país son pocas y además estoy algo desconectado del MSX desde que dejé de ser miembro activo del Club Gouda, pero España creo que es un bonito país, por tanto el MSX debe estar muy bien en ese país. Últimamente, gracias a la MSX Mailing list, recibo más noticias. Se nota que tenéis mucho más movimiento. He oído hablar de un "Sonic" para MSX2+. Parece interesante todo aquello. Debéis dar todo más a conocer.

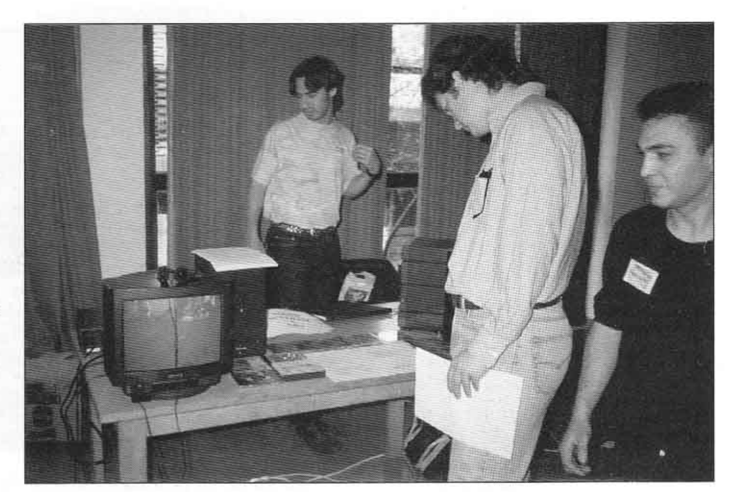
A partir de aquí todo fueron conversaciones bastante poco relacionadas con el MSX, por lo que ya no incluyo más conversación. Simplemente deciros que grácias a Roderik nos colamos un grupo de 46 personas en un tranvía para ir a la zona de más movida en Amsterdam (no me pregunteis cómo, si quereis se lo consultáis a él en Internet, yo me quedé asombrado de aquello). Llegamos y fuimos a una semidiscoteca y ahí, como sabréis, no pude hablar demasiado del MSX. Eso sí, de fútbol hablamos bastante. Y eso fue todo. Agradecer a Roderik la ayuda que nos prestó y lo amable que fue conmigo y el resto del grupo. Espero que os haya gustado este divertido encuentro con un usuario lejano.

Viven II

Julio Gracia (MSX Tech)

Con el título de este artículo podría parecer que se trata de la segunda parte de esa película tan famosa, pero no es así. Simplemente es para reivindicar la escasa, por no decir nula, información que se dio acerca de nosotros en la pasada reunión de Barcelona, información que aparecía en el pasado número de esta revista.

Para empezar, el nombre de nuestro grupo es el de MSX Tech. Algunos usuarios se acordarán de nosotros, ya que en la octava reunión de Barcelona hicimos acto de presencia presentando una promo de lo que sería nuestra futura diskmagazine, cosa que al final quedó en agua de borrajas. Parece ser que si no presentas soft, hard o un fanzine no te prestan atención. Nada más erróneo.



Stand de MSX Tech en el IX encuentro de usuarios en Barcelona

Sé que tiene mucha importancia ya que si no, ¿qué íbamos a hacer con nuestros ordenadores? "Hola, ordenador, ¿cómo estás? ¿Has escuchado el número 1 de la Cadena Dial?". Bromas aparte, todos los usuarios de MSX tenemos esas siglas grabadas en nuestro cerebro y la gran mayoría de nosotros tenemos dentro de nuestras entrañas cierto espíritu oriental. Unos más otros menos, pero tenemos.

Lo que te quiero decir, Juan Miguel (perdona por el tuteo), es que a muchos usuarios del MSX como yo nos gusta los OVA, mangas y CD's y si todo esto está relacioando con el MSX, mejor que mejor. Aquí es donde quería llegar. Quiero que entiendas que gente como nosotros somos como una especie de pequeña fuente de agua balsámica para toda esa gente que está movida por el arte oriental, no sólo los usuarios de MSX, amén de las tiendas especializadas, que son un géiseres. Nosotros no queremos hacernos famosos ni salir en todas las revistas del MSX de España, sólo queremos que se nos trate igual que a los demás, ya que nuestro trabajo también representa dificultades, cosa que esperamos sea por mucho tiempo.

Aparte de ir a las reuniones con la misma ilusión que el que presenta un juego o una revista, hay gente que no puede o no quiere gastarse 4 ó 5 mil pesetas en un CD o un OVA y prefiere gastarse una cantidad muy baja en una copia. Ahí es donde entramos nosotros o, por ejemplo, los chicos de FKD Fan, que venden a un precio tirao copias de sus CD's para que todos los que estamos movidos por ese espíritu oriental podamos disfrutarlo y, si se pueden rentabilizar gastos de importación, mejor que mejor. No creo que haya ningún mal en ello.

Otra cosa. Nuestro stand estaba entre el de MSX Boixos Club, del cual soy socio y el stand de segunda mano. Lo de "lo malo, que las películas estaban en japonés" sería para tí, ya que hay mucha gente que prefiere las versiones originales. Además, todas están subtituladas en japonés o inglés, cosa que sirve de herramienta para aprender el difícil idioma japonés. ¿Dónde estás, Kai? Espero con ansiedad tus dos futuras producciones. ¿Y los chicos de la videocámara? ¡Pillines!.

Bueno, esto ha sido todo. Lo único que quería decirte con este artículo es que no somos ninguna Takeru ni queremos ser los protas de la peli, lo único que queremos es que en tu próxima redacción de la reunión nos tengas más en cuenta. Espero que lo expuesto aquí no te influya para nada. No todo el mundo es capaz ni de escribir sobre lo acontecido en la reunión.

Creo que no te he faltado al respeto en ningún momento. Aún así, si quieres sacar alguna crítica sobre mi, la aceptaré honradamente, igual que espero que tú hayas aceptado la mía.

EL CLUB INFORMA

Tienes en tus manos el ejemplar con más páginas que hemos editado. Que tenga más páginas no siempre quiere decir que sea más extenso, aunque en este caso, como ya has podido comprobar, sí es un número muy completo. No teníamos pensado editar un número tan largo, porque el coste de este exceso es altísimo, y nosotros no tenemos forma de pagarlo. La revista se sigue vendiendo igual, ni más ni menos ejemplares que antes. Las ventas no cubren los gastos de imprenta, que son sólo una parte del gasto total. Entoces os preguntaréis por qué la seguimos editando... La verdad, esto no se explica en cuatro o cinco líneas. Si lo tenemos que pensar en serio ahora mismo no estarías leyendo esto. Todo se solucionaría si los usuarios apoyasen de verdad a los grupos de programadores, y a las publicaciones. Uno no acaba de comprender como una persona puede tener un MSX2+ o Turbo R y no comprar ni software, ni publicaciones,... Es como si uno de compra el GFX9000, que vale lo suyo igual que el Turbo R, y después no compra ningún sofware para él ni le interesa lo más mínimo las actualizaciones que puedan salir.

Un usuario de ordenador normal, que tenga un PC o Mac, por ejemplo, compra software, hardware, consumibles, libros, ...y al menos una revista todos los meses. Hay usuarios que compran mucho, y otros muy poco, pero se compra. El MSX ha dejado de ser negocio hace bastante tiempo. Ahora mismo nosotros podríamos estar haciendo una revista de consolas, de PC o Mac, que se iba a vender muchísimo más y hasta tendría publicidad comercial. Muchos parecen no comprenderlo. Ya se dijo aquí en más de una ocasión, que la vida del MSX depende de sus propios usuarios.

A pesar de la magnitud de este número, no hemos podido incluir algunos artículos. Nos ha fastidiado especialmente no recibir a tiempo algunos artículos de MSX Brazilian Team, así como el primer número de su revista. En el boletín seguramente incluyamos más información, no sólo de Brasil, sino también de los nuevos productos que distribuiremos y sus precios.

MALA SUERTE

Resulta curioso, pero siempre que estamos trabajando en la revista aparecen algunos problemas que nos impiden seguir trabajando. Esta vez nos ha vuelto a fallar el disco duro. Hace más de un año perdíamos casi todo el trabajo de una revista por borrarse el disco duro. Esta vez nos volvió a ocurrir, pero afortunadamente teníamos copia de seguridad de gran parte del trabajo. Dos días antes de que ocurriera esto también se nos había estropeado una de las particiones del HD del MSX, donde guardamos parte del mapeado del Pumpkin, pero lo solucionamos rápidamente. El problema más grave llegó una semana después, cuando el monitor profesional que utilizamos para la revista dejó de funcionar, y mientras nos entregaban uno nuevo pasó más de una semana. Por si esto fuera poco, el scanner no funciona nada bien. Y ahora casi al cierre de la revista, se nos ha estropeado el modem también... Parece increíble, y eso que usamos marcas de primera calidad (Apple, HP, USRobotics,...). Si a esto sumamos el retraso con que nos están llegando los artículos, nos resulta un número imposible de sacar a tiempo.

EL CLUB EN INTERNET

Durante este verano hemos creado nuestra primera página WWW en Internet. Para poder visualizarla correctamente recomendamos usar el Netscape 2.0 o superior. También hemos cambiado la dirección email, pasando a ser: hnostar@ctv.es

FIDONET

Hemos estado pidiendo un área oficial de MSX en Fidonet desde hace bastante tiempo. Desde que no se rutaba el área MSX_C la mayoría hemos estado ocupando el área Emuladores de Fido. Pero ahora se ha aprobado el área oficial R34.MSX, por lo que la mayoría de las BBS podrán solicitarla. Nosotros hasta finales de noviembre no la teníamos en EDI BBS. El moderador del área es Javi Lavandeira, sysop de LuzNet BBS.

MOONSOUND Y GFX9000

Por fin, los Moonsound están en camino y esta vez habrá suficientes unidades para todos (eso esperamos). Todos los que habéis encargado vuestra unidad, tendréis muy pronto noticias nuestras. Hemos notado que cuantos más pagos dejarmos hacer a plazos, más problemas tenemos. Por tanto, hemos decidido que a partir de ahora no será posible pagar el Moonsound ni otro material de coste similar a plazos, porque nosotros tenemos que adelantar el dinero para pagar a Sunrise.

En cuanto al GFX9000, Sunrise Swiss no recibirá de Yamaha el chip de video hasta finales de Noviembre, así que seguramente hasta Navidades no estarán disponibles nuevas unidades.

IMPORTACIÓN DE JAPÓN

Nuestra intención era comentar en este mismo número gran parte del software que distribuye Takeru en Japón. Pero no ha podido ser, a pesar de que el pedido ya está hecho desde el verano. De momento sólo hemos estado recibiendo algunos juegos como Némesis, YS III, Hydlide 3, Snatcher, Family Stadium, A-Train,... Todos estos juegos se compran en tiendas de venta de material usado, y los precios de la mayoría están muy bien. Los únicos que salen bastante caros, rondando las 11.000 ptas (porque nadie los quiere vender) son juegos como el Solid Snake, SD Snatcher y Snatcher. Hemos pedido también el Ninjya Tap, que además incluye dos juegos, uno de ellos el Magical Labyrinth que comentamos en el pasado número.

TETRIS II

Después de una larga espera, llega a nuestro país Tetris II Especial Edition. El juego ya está finalizado (aunque está ideado para poder actualizar con nuevas músicas y escenarios). El juego está formado por un manual de instrucciones, caja con carátula en color, 3 discos con el juego y una llave de protección (un pequeño conector que se coloca en el puerto del joystick).

Hay dos versiones del juego, una para MSX Turbo R y 2+ y otra para MSX2. En cualquiera de los casos se necesita el DOS2 y 256Kb de RAM. Para la música necesitas el FM Pac o Music Module, o preferiblemente ambos a la vez. El juego se puede instalar además en el disco duro. Del argumento poco podemos decir, es el típico Tetris aunque con algunas mejoras. Por ejemplo, pueden jugar 2 jugadores a la vez, como ocurría en el Quarth. También debe ser el primer juego que utiliza el Covox para algunos sonidos.

El juego ya está disponible en el CLub y su precio es de 2.600 ptas., más gastos de envío.

CURSO DE TURBO PASCAL

En este número no encontraréis la sección habitual del curso de Turbo Pascal. La idea del principio era la de iniciaros en este lenguaje de programación, y después de 22 cursos ya deberíais haber aprendido algo. Es muy probable que Antonio Fernández vuelva a hablarnos de alguna rutina, o cualquier otro tema relacionado con Turbo Pascal, pero no habrá una sección fija en la revista. Si alguien quiere comentar o iniciar un curso sobre C u otros lenguajes ya sabe que tiene estas páginas disponibles.

mercadillo del usuario

VENDO ordenador Philips 8235 modificado a MSX2+, disquetera de doble cara y 7 Mhz. por 1.400 Marcos. Interesados, ponerse en contacto con:
Alberto Valverde
Tornihaukantie 6D77
02620 Espoo 62
Finlandia
e-mail: alva@clinet.fi

VENDO MSX 2+ Wavy 70FD con 512K, con cable RGB y adaptador RF (podrás grabar en vídeo tus presentaciones y finales favoritos) por 65.000 ptas. Interesados llamar o escribir a:
Manuel Pazos
C/. Gral. Dávila 60
bloque 5°, 5° B
39006 Santander
Tel. (942) 31 44 41
uc233@cclx1.unican.es

VENDO teclado maestro para Music Module de 5 1/2 octavas, sin uso, con cable extra largo de conexión al cartucho. Sin precio definido. Interesados, contactar con Raúl.
Tel. (91) 711 21 69
meridiam@lix.intercom.es
Netmail: 2:341/20.23

VENDO los siguientes libros: "Informática básica", "Sistemas operativos", "Programación en el sistema Cobol", "Introducción práctica al simulador de vuelo MSX", "Aplicaciones para la casa y pequeños negocios para MSX", "MSX para principiantes". Todos los libros, por 2.000 ptas. Disco y manual del HiBrid, por 1.000 ptas. Curso de informática en vídeo VHS (Sony), por 1.000 ptas. Y también vendo Nemesis 3 por 3.000 ptas. Interesados, escribir o llamar a:
José Bernabeu
Apdo. de Correos 523
03080 Alicante
Tel. (96) 510 25 76

CAMBIO MSX-1 HB-20P por ratón o FM-PAC. También cambio MSX-2 HB-F9S por Music Module o Moonsound. También compro ordenador Turbo R. Interesados ponerse en contacto con:
José Antonio Lafuente
C/. Marruecos, 19 1° A
41015 Sevilla

VENDO MSX 2+ con 512K de RAM, con fuente de alimentación, con miles de programas para MSX, MSX2 y MSX2+. Todo por 60.000 ptas. También vendo ampliación de 1Mb de Padial por 13.000 ptas. Y un Sony F9S sin disquetera, por 10.000 ptas. Escribir a:
Alfonso Domínguez
C/. Galicia n° 8
21007 Huelva
Tel. (989) 65 20 42

BUSCO programador que esté dispuesto a realizar juegos para MSX. Yo me ocuparía de los gráficos. Contactar con:
Paco Santos Ramírez
C/. Otger n°1 ático 2ª
08914 Badalona
(Barcelona)
Tel. (93) 388 29 16

VENDO MSX2 Sony F9S con 108 juegos en cinta y cartuchos, por 15.000 ptas. Y CPC464 con monitor color 14" con 175 juegos y todos los accesorios, como nuevo, por 20.000 ptas. Interesados, contactar con Jorge Torres. Tel. (95) 571 53 66

VENDO por cambio al Turbo R (si puede ser), Philips NMS-8250 (precio a convenir puesto que tiene un problema), FM-Pac (10.000 no negociables), impresora START 200 color (20.000 no negociables) regalo disquetes con programas y juego Salamander. También compraría Turbo R. Ofertas:
Andreu Torres García
Ronda de Collsalarca
207–B, 6° 1ª
08207 Sabadell
Tel. (93) 723 54 17

VENDO las siguientes cosas: ordenador Sanyo Wavy 70FD2 MSX 2 Plus, con 512 Kb RAM, 2 disqueteras (una está estropeada). Por tan sólo 50.000 ptas. negociables. 700 disquetes con juegos de MSX, MSX2/2+ y Turbo R, más de 1200 juegos en total por 50.000 ptas. negociables. Los siguientes cartuchos MSX a 2.000 ptas. cada uno: Nemesis, Penguin Adventure, Maze of Galious, Yie Ar Kung Fu 2, y Goonies. MSX 2 (a 3.000 ptas. cada uno): Metal Gear, Andorogynus, Rastan Saga. Todo el conjunto por 90.000 pts. Interesados llamar al telf. (982) 214156 y preguntar por Fran o dejar teléfono y nombre para contacto.

VENDO Impresora Philips VW0020 casi sin estrenar. Cuatro recambios de tinta, cables, manuales, embalaje... por tan sólo 8.000 ptas. Interesados llamar a Rafael Corrales en el tel. (91) 463 83 24.

VENDO digitalizador de video Sony con manuales. Precio a convernir.
Juan Pedro González.
Tel. (987) 51 00 00

VENDO ordenador MSX2 NMS 8250 por 15.000/ 20.000 ptas. Interesados, llamar a Iván Alonso Bes. Tel. (93) 662 86 08

VENDO ordenador MSX2 modelo VG-8235. Precio a convenir. Interesados ponerse en contacto con Aitor en el tel. (94) 490 59 72

COMPRO cartuchos y discos originales de juegos. Precio a convenir.
Antxico Gorjón
c/.Maestro Tejedor, 2 -2° izq
48903 Baracaldo - Vizcaya

VENDO disquetera externa Chinon como nueva, por 5.000 ptas. Disquetera externa más controladora, por 10.000. Ampliación de memoria RAM de 1Mb, por 10.000. Monitor en color Dynadata por 9.000. negociables. Vendo tamién ratón Mitsubishi por 5.000. Cartuchos SCC a 2.500. Interesados, contactar con:
Ricardo Suárez
C/. Cuenca n°6, 4° C
02002 Albacete
Tel. (968) 52 13 22

VENDO el siguiente material: Expansión de Memoria 512Kb (sin caja) por 8.000 ptas., Music Module por 20.000 ptas., MSX2+ Sanyo por 60.000 ptas., RS-232C por 8.000 ptas., NMS 1205 + NMS 1160 por 30.000 ptas. los dos.
También vendo los juegos originales en cartucho: Dunshot (1.500), King's Valley II (3.500), Nemesis 3 (3.500), The Maze of Galius (1.000). Interesados contactar con:
Eustasio Viviente
Tel. (968) 26 01 67.

VENDO impresora Plotter PRN-C41 de Sony por 5.000 ptas, e impresora NMS1431 de Philips por 17.000 ptas. Interesados contactar con:
Julio Velasco
Apartado de Correos 137
48980 Baracaldo (Vizcaya)
Tel. (94) 437 17 97

http://www.ctv.es/USERS/hnostar/

